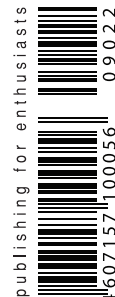


СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 X 360

(game)land
hi-tun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250₽

стр. 60

ТЕККЕН 6

ОТРАБАТЫВАЕМ ДЖАГЛЫ НА ДЕРЕВЕ

VALKYRIA CHRONICLES 2 стр. 24

ЧЕТЫРЕ ТАНКИСТА И КРЫЛАТЫЙ ПОРОСЕНОК

ИГРЫ ТИМА ШАФЕРА стр. 46

САМЫЙ НЕВЕЗУЧИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР

BRUTAL LEGEND стр. 90

ТЯЖЕЛЫЙ МЕТАЛЛ – В КАЖДЫЙ ДОМ!

DEAD RISING 2 стр. 12

НАШИ ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ – ЗОМБИ

DIABLO III стр. 18

ЗАГОТАВЛИВАЕМ МОНСТРОВ НА ЗИМУ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL:
CONVICTION
НА DVD



Превращайте слова в бонусы!

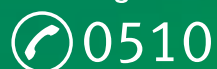
Подключайтесь к программе «МегаФон-Бонус»,
чтобы не терять даром минуты общения.

Общайтесь, накапливайте бонусные баллы и в нужный момент обменивайте их на дополнительные минуты, СМС-сообщения, Интернет-трафик и другие услуги.

Узнать больше о работе программы «МегаФон-Бонус» Вы можете по бесплатному номеру 0510.

Ваше общение — это Ваши бонусы. Наберите номер 0510 и примите участие в программе «МегаФон-Бонус».

www.megafon.ru



Подробности в офисах продаж и обслуживания
и на сайте www.megafon.ru. Реклама.



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

Слово редактора

Ноябрь 2009 #22 (295)



НА ОБЛОЖКЕ
Tekken 6

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Namco Bandai

Взросление – профессиональная болезнь людей, занимающихся играми. Нет, «вырасти из электронных развлечений» по-настоящему невозможно – разве что близкие вынудят все бросить и начать новую жизнь. Знаете, когда жена начинает ворчать: «Тебе уже тридцать лет скоро стукнет, а ты все дурую маешься!» Избегать такого конфликта несложно – если, конечно, у тебя за душой и вправду есть что-то еще, кроме семидесятого уровня в World of Warcraft. Проблема в другом. С годами человек все лучше и лучше разбирается в том, как устроена индустрия, накапливает слишком много игрового и жизненного опыта и... начинает стесняться собственного увлечения, относится к новинкам свысока и цинично посмеивается над не утратившими остроту восприятия геймерами.

К счастью, это лечится. Неделя-другая без Интернета, рабочих звонков, выпусков новостей, но зато с приставкой или компьютером да десятком отличных новинок – и пострадавший начинает приходить в норму. Следующий этап лечения: изолировать от других больных и заставить почаще общаться с людьми, искренне любящими игры. Перелом наступает, когда пациент находит какой-то особенно близкий его сердцу эпизод и взахлеб рассказывает о нем друзьям. Если в этот момент не остудить его щенячий восторг неуместным замечанием, – все, перед нами – снова здоровый человек. Чтение «СИ» закрепит достигнутый успех.

В середине октября судьба занесла меня в европейский офис компании Sega. Три часовых пояса – а живем как будто на одной волне, ждем те же игры, сетуем на те же проблемы, прекрасно понимаем друг друга. Студия EA Los Angeles, редакция японского журнала «Фамицу», пресс-центр на Tokyo Game Show – везде горящие глаза, искренний энтузиазм. А ведь их индустрия на десять или даже двадцать лет старше нашей. Значит, и у нас эпидемия цинизма рано или поздно пойдет на убыль. Мы будем работать над тем, чтобы это произошло как можно скорее.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор

Константин Говорун
wren@gameland.ru

Зам. главного редактора

Наталья Одинцова

Редакторы

Илья Ченцов, Артем Шорохов,
Вера Серпова, Степан Чечулин,
Сергей Цилорик

Арт-директор

Алик Вайнер

Дизайнер-верстальщик

Екатерина Селиверстова

Верстальщик

Наталья Титова

Корректор

Юлия Соболева

DVD

disk@gameland.ru

Александр Устинов,

Денис Никишин, Александр

Солянский, Александр Антонов,

Юрий Пашолок, Дмитрий
Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин, Алексей
Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции

119021, Москва, ул. Тимура
Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, 000
«Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель

Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор

Дмитрий Агарунов

Управляющий директор

Давид Шостак

Директор по развитию

Паша Романовский

Редакционный директор

Дмитрий Ладыженский

Финансовый директор

Анастасия Леонова

Директор по персоналу

Татьяна Гудебская

Директор по маркетингу

Дмитрий Плющев

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

Директор по производству

Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы

GAMES & DIGITAL

Евгения Горячева

gorvacheva@gameland.ru

Менеджеры

Ольга Емельянцева

Мария Нестерова

Мария Николаенко

Марина Румянцова

Максим Соболев

Администратор

Мария Бушева

Директор корпоративной

группы (работа с рекламны-

ми агентствами)

Лидия Стрекнева

strekneva@gameland.ru

Старший менеджер

Светлана Пинчук

Менеджеры

Надежда Гончарова

Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер

Марья Алексеева

alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции

Андрей Степанов

andrey@gameland.ru

Руководитель

московского направления

Ольга Девальд

Devald@gameland.ru

Руководитель

регионального направления

Татьяна Кошелева

kosheleva@gameland.ru

Руководитель

отдела подписки

Марина Гончарова

goncharova@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:

8-495-780-88-29 (для москвичей)

8-800-200-3-999 (для читателей

из регионов РФ и абонентов

сетей МТС, Билайн, Мегафон)

info@glc.ru

Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 88767

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 16762

Подписка через Интернет

www.glc.ru

Претензии и дополнитель-

ная информация

Тел.: +7(495)935-7034

8(800)200-3-999 – бесплатно

для регионов РФ и абонентов

МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»

Факс: +7(495)780-882

info@glc.ru

podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура

Фрунзе, д. 11, стр. 44-45

Тел.: +7 (495) 935-7034,

Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной

службой РФ по надзору за соблю-

дением законодательства в сфе-

ре массовых ком. мун. и ин. и

охране культурного наследия.

Свидетельство о государственной

регистрации печатного средства

массовой информации ПИ №

77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland
предлагает партнерам лицензии и права на
использование контента журналов, дисков,
сайтов и телеканала Gameland TV. По всем
вопросам, связанным с лицензированием
и синдицированием, обращаться по адресу
content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений
редакция ответственности не несет. Кате-
горически воспрещается воспроизводить
любым способом полностью или частично
статьи и фотографии, опубликованные в
журнале. Рукописи, не принятые к публи-
кации, не возвращаются.

Copyright © 000 «Гейм Лэнд», РФ, 2009

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

6

На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.

Также в номере:

Ni no Kuni, Prison Break...

Подробный список материалов раздела – на стр. 6.



12 Dead Rising 2

В этой игре можно забить зомби стулом, ломом, инвалидным креслом.... Какие еще есть варианты?



18 Diablo III

У монаха есть палка, а у знахаря – череп. Новые подробности грядущей action-RPG от Blizzard.

34

Аналитика

Авторские колонки редакторов «Страны Игр» и приглашенных экспертов, материалы об игровых жанрах, платформах, крупнейших разработчиках и индустрии в целом, прогнозы на будущее.

Также в номере:

Авторские колонки

Подробный список материалов раздела – на стр. 34.



40 Tokyo Game Show 2009

В очередной раз журналисты «СИ» отправились в Токио на одну из главных игровых выставок планеты.



46 Смеяться играючи: ключевые страницы карьеры Тима Шафера

Правдивая история успеха одного геймдизайнера.

58

На полках

Материалы об играх, уже поступивших в продажу. Подробные рецензии на наиболее значимые игры, краткий обзор всех выходящих в России проектов, рекомендации покупателям.

Также в номере:

Guitar Hero 5, Dead Space Extraction...

Подробный список материалов раздела – на стр. 58.



60 Tekken 6

Желанный и достойный представитель именитого файтинг-сериала.



72 Mini Ninjas

Мало кто ожидал, что у людей, создавших Хитмена, получится столь милая и жизнерадостная игра.

**Список
рекламодателей**

Electronic Arts 2 обл. | World of Warcraft 3 обл. | Мерафон 4 обл. | Blade 5 | MTC 7 | Bravo 11 | Xbox 17 | GSC 23 |
Софт Клаб 27, 35, 37 | GamePost 39, 57 | MTV 59 | К-Системс 69 | Маяк 83 | Сбарро 93, 101 | gameland.tv 105 |
Сайт gameland.ru 107 | Хитзона 127 | Журнал «Железо» 129 | Редакционная подписка 132-133 | РМ-телеком 138

DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:

TGS 2009, демонстрация Splinter Cell: Conviction, Демонстрация Heavy Rain, Tekken 6...

Подробное содержание – на стр. 141.

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:

DiRT 2, Battlefield 2, Race On, rFactor...

Подробное содержание – на стр. 138.

**24 Valkyria Chronicles 2**

Продюсер Синдзи Мотояма и режиссер Таке Одзава отвечают на наши вопросы.

**54 РФПЛ в FIFA 10**

Мы снова возвращаемся к FIFA 10. В центре внимания – Российская футбольная премьер-лига.

**90 Brutal Legend**

RTS в открытом мире, временами прикидывающаяся то экшном от третьего лица, то гонками.

100

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 100.

**104 Бесконечный холст**

Рассказываем о произведениях Gunnerkrigg Court и Edmund Finney's Quest to Find the Meaning of Life.

**102 Аркада**

В сентябре в Японии, кроме TGS, проходит и выставка AM Show 2009. Пара слов о ней.

130

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:

Комикс

Подробный список материалов раздела – на стр. 130.

**134 Блогосфера**

Обсуждаем завышенный уровень сложности в играх и размышляем о Wii.

Комплектация

Постеры: Dead Rising 2
и Kingdom Hearts 358/2

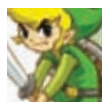


Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 58

Полное содержание

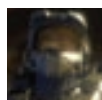
Слово редактора	1
Содержание	2

6 НА ГОРИЗОНТЕ



Новости	8
Dead Rising 2	12
Diablo III	18
Valkyria Chronicles 2	24
Hikari no 4 Senshi: Final Fantasy Gaiden	28
Ni no Kuni	30
Arsenal of Democracy	32
Golden Sun	32
Jekyll & Hyde	33
Sakura Note: Imanitsu na Garu Mirai	33

28 АНАЛИТИКА



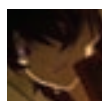
Авторская колонка Константина Говоруна	36
Авторская колонка Сергея Цилюрика	38
Tokyo Game Show 2009: Лекарство от депрессии	40
Смеяться играючи: ключевые страницы карьеры Тима Шафера	46
РФПЛ в FIFA 10	54

58 НА ПОЛКАХ



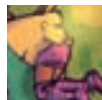
Tekken 6	60
Tekken 6: Кросс-обзор	65
Scribblenauts	66
Dead Space Extraction	70
Mini Ninjas	72
Kingdom Hearts 358/2 Days.	76
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes	80
Guitar Hero 5	84
Tropico 3	86
Brutal Legend	90
Light of Altair	94
The Three Musketeers Game	96
World War II: Time of Wrath	98
Exmortis 3	98
Die Wilden Kerle 5: Hinter dem Horizont	99
The Legendary Starfy	99

100 Другие игры



Аркада	102
Бесконечный холст	104
Киноколонка	106
Казуальные игры	108
Live Network Channel	110
Banzai!	114
Железные новости	120
Большой тест наушников	122
Мини-тесты (плеер Transcend MP860, игровая система USN)	126

130 Территория «СИ»



Блогосфера	134
Обратная связь	136
Содержание диска	138
Анонс следующего номера	142
Комикс	144



Ritmix RF-9800

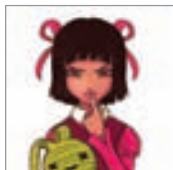
Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 3 дюйма (16:9)
До 16 Гб память + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст
Диктофон, Радио, Графический планшет
До 26 часов работы
Размеры: 96 x 55 x 12 мм
Вес: 74 г

www.ritmixrussia.ru

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Arc Rise Fantasia, RPG для Wii, по духу напоминающая Tales of, так переберется через океан (на родине в Японии она давно вышла и уже продается в магазинах по сниженной цене). В США новинку издаст Ignition (раньше Marvelous сотрудничала с Xseed, а теперь передумала), в Европе – Rising Star. Радостное событие произойдет в 2010 году, но точной даты пока нет.



Самые ожидаемые игры редакции

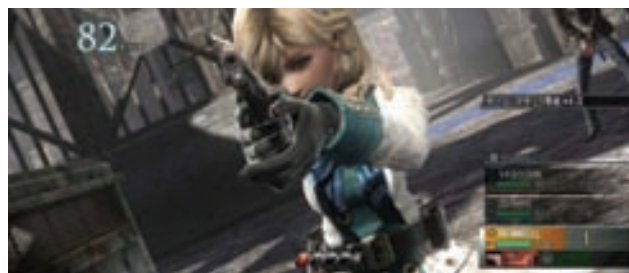


Assassin's Creed II (PC, PS3, Xbox 360)	20 ноября 2009
Bayonetta (PS3, Xbox 360)	январь 2010
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	30 октября 2009
Alan Wake (PC, Xbox 360)	I квартал 2010
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	II квартал 2010
God of War III (PS3)	I квартал 2010
Heavy Rain (PS3)	I квартал 2010
Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)	I квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty (PC)	II квартал 2010
Army of Two: The 40th Day (Xbox 360, PS3, PSP)	8 января 2010

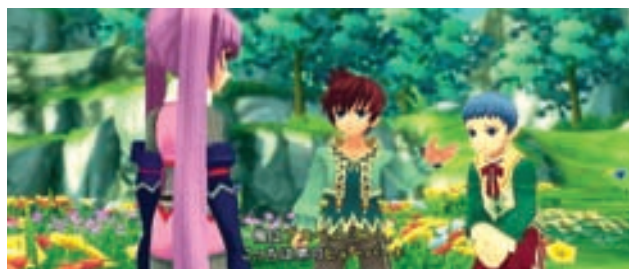
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Resonance of Fate (PS3, Xbox 360)



Tales of Graces (Wii)

МТС 736

3 года гарантийно-сервисного обслуживания,
слайдер, камера 2,0 Мрх, цветной дисплей,
слот для micro SD™, MMS / E-mail,
Bluetooth®, FM-радио, медиаплеер

4990 руб.



На правах рекламы

Продажи уже стартовали

300 минут и 300 SMS в подарок!

Продается в салонах-магазинах МТС
Звоните 8 800 333 08 90 / www.mts.ru

Срок проведения акции с 09.10.2009 по 09.12.2009. Цена 4990 руб. на МТС 736 действительна при покупке данного телефона в Комплекте с тарифами «Длинные разговоры», «Много звонков» или «Red Energy». Цена указана с НДС и действует в сроки проведения акции. Пакеты 300 минут на исходящие звонки абонентам МТС «домашнего» региона и 300 SMS абонентам мобильных операторов «домашнего» региона предоставляются при покупке Комплектов в период проведения акции и действуют, только если абонент находится в «домашнем» регионе. На телефон МТС 736 предоставляется 1 год гарантии и 2 года бесплатного сервисного обслуживания при условии активности контракта МТС в течение 3 месяцев, предшествовавших дате обращения в сервис.



оператор связи

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ

Илья Ченцов



Роб Джегноу, директор компании Lazy 8, выпустившей на Steam головоломку Cogs, говорит, что, хотя Valve берет за свои услуги 30% прибыли, это все равно лучше, чем условия традиционных торговых сетей, где возможность выручить 50 центов с десятидолларовой игры уже считается выгодной сделкой.

Steam – панацея или нет?

Пэнди Питчфорд, глава Gearbox Software, заявил, что Valve «эксплуатирует» мелких разработчиков, устанавливая чересчур высокую плату за продажу их произведений через Steam. Да и вообще налицо конфликт интересов – ведь компания Гейба Ньюэлла (на фото) тоже создает игры! «Я лично доверяю Valve, но как бизнесмен – нет. И многие в индустрии, на мой взгляд, – тоже», – заметил Питчфорд.

Ответить ему взялся босс Tripwire Джон Гибсон: «Не появившись Steam, сейчас бы студии не существовало. Когда мы искали издателя для нашей первой игры, Red Orchestra: Ostfront 41-45, то были в ужасе от того, какие грабительские условия нам предлагали. Например: «Вы получите 15% от продаж, но мы отберем права на бренд и вдобавок потребуем \$1.5 млн за услуги». А ведь разработка велась за наш счет! Мы серьезно призадумались, как же независимые команды вообще остаются на плаву. Ведь чтобы выру-

чить по условиям подобных контрактов хотя бы один цент, требуется продать сотни тысяч копий. На помощь пришел Steam».

Гибсон подчеркнул: опубликовав в онлайн всего две игры, он недавно увеличил штат компании вдвое, да и сам живет исключительно на деньги, полученные с продаж на Steam. При этом оба детища Tripwire – Red Orchestra: Ostfront 41-45 и Killing Floor – прямые конкуренты «вальвовских» Day of Defeat: Source и Left 4 Dead! Гибсон охарактеризовал сложившуюся ситуацию так: «Вместо того, чтобы сказать: «Мы не хотим продавать ваш продукт, он конкурирует с нашим», Valve говорит: «Наша игра хороша, и ваша тоже, так давайте вместе зарабатывать деньги». Конфликт интересов неизбежен, если издательство берется за выпуск игр от независимых разработчиков. Valve с задачей справилась очень хорошо, другие компании – не очень».

«Так что если это эксплуатация», – заключает Гибсон, – «дайте две».



Продажи консолей



Снижение цен на консоли подстегивает продажи

Реджи Физ-Эмей, глава американского отделения Nintendo, поделился радостью: после того, как цена на Wii была снижена, ее продажи значительно выросли. «Миллионы потребителей хотят Wii, но продолжают сомневаться. Они ждут маленького толчка, чтобы пойти и сделать покупку: например, снижения цены, возможности попробовать облюбованную приставку, запуска ключевых проектов вроде Wii Fit Plus» — сказал Реджи.

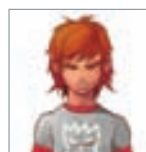
А вот у PSP дела обстоят, надо полагать, совсем не радужно. Не прошло и недели после релиза PSP Go, как многие бри-

танские магазины (в их числе Amazon, Game, Gamestation и HMV) снизили цену на консоль с 225 фунтов до 200, не видя, судя по всему, иного способа продать это устройство. Зато подешевевшая PS3 разлетается как горячие пирожки.

Аарон Гринберг из Microsoft, неустанно комментирующий все выходы конкурентов, и тут не удержался: «Мы полагаем, что в сентябре PlayStation 3 станет первой по продажам консолью. Но при этом уверены, что Xbox 360 обойдет PS3 не только в этом году, но и во всем этом поколении».

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Тут можно вспомнить, что Dreamcast в самом-самом конце продавали и вовсе за \$50. Не повод для гордости.

Реджи:

«Кому нужна PSP Go?»

Реджи Физ-Эмей, президент американского отделения Nintendo, нелестно отзывался о PSP Go. По его словам, главный недостаток скрыт в самой концепции нового устройства от Sony: непонятно, для кого оно предназначено и в чем, собственно, должна заключаться его привлекательность для потребителей. Также Реджи прокомментировал нежелание Nintendo выходить на рынок мобильных телефонов — дескать, игрового бизнеса компании вполне хватает.

Джек Треттон и черная зависть

Джек Треттон, глава американского отделения Sony, считает, что его компания рискует гораздо больше, чем конкуренты. «Nintendo знает, что делает. Она производит казуальные игры для юных потребителей, она делает деньги. Она печатает деньги. Этому можно позавидовать». Про Microsoft топ-менеджер Sony выразился еще более лихо: «Я люблю их деньги. В смысле, у них больше денег, чем у самого бога». Кажется, Треттон становится достойным последователем известного своими скандальными высказываниями Кена Кутараги.

Грядут интерактивные книги

Как привить современным школьникам любовь к чтению? Подобным вопросом задаются не только люди из министерства культуры, но и обыкновенные родители. Или не совсем обыкновенные. Харви Эллиот, вице-президент EA Play, а заодно и заботливый отец двух детей, решил совместить приятное с полезным. Сказано — сделано, и вот вскоре компания анонсировала — новую серию игр для Nintendo DS, призванную облегчить для подрастающего поколения знакомство со многими популярными книгами. Идею активно поддержал вице-президент британско-скандинавского подразделения EA Кит Рамсдэйл, заявив, что около половины проданных в Великобритании консолей (около 9.5 млн) принадлежат лицам моложе четырнадцати: «Дети технологически продвинуты, поэтому идея использовать данное устройство для чтения найдет отклик как у них, так и у родителей — ведь мы хотим, чтобы наши сыновья и дочери читали».

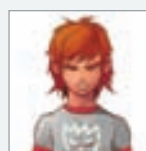
До сих пор попытку объединить два занятия воедино предпринимала только Nintendo со своей 100 Great Classic Books, которая ра-

зошлась в Великобритании тиражом в 115 тысяч копий. Рамсдэйл считает подобную сумму достаточной, полагая, что новая затея EA окажется куда удачнее. Адаптировать для DS он собирается отнюдь не классику, а произведения достаточно свежие, но уже успевшие завоевать любовь юных англичан. Из из всего списка российский читателю может быть знаком лишь «Артемис Фаул», да и тот в нашей стране не имел особого успеха. «Читалка», получившая название Flips, выйдет в преддверии Рождества.



КОММЕНТАРИЙ

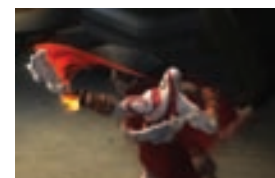
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



В свое время издательство Majesco выпускало мультсериалы на картриджах для Game Boy Advance. Их кто-то покупал. Другое дело, что в масштабах всей индустрии это — ничто.

Продается Ready at Dawn Engine

Американская студия Ready at Dawn, известная нам по Daxter и God of War: Chains of Olympus для PSP, собирается торговать движком, с помощью которого можно создавать игры для PS3, PSP и Xbox 360. Авторы утверждают, что их продукт оптимизирован под каждую из платформ, и клиентам не придется тратить на другие технологии. «Мы предлагаем готовое решение, которое просто работает», — заявляют они.



Цифры и факты

Metal Slug 7 перенесут на PSP; название порта – **Metal Slug XX**.

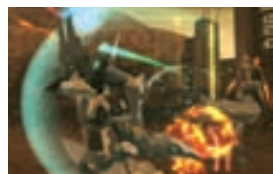
До весны 2010-го отложены **Alpha Protocol** и **Silent Hill: Shattered Memories**.

Left 4 Dead 2 выйдет в Австралии без трупов и расчлененки.

Ubisoft приобрела **Nadeo** – студию, разработавшую **Trackmania**.

Кодзима помнит про Zone of the Enders

Хидео Кодзима заявил, что выход еще одной части **Zone of the Enders** – лишь вопрос времени. «Многие люди любят **Zone of the Enders**, и мы, **Kojima Productions**, в их числе. Всегда хотелось сделать очередной эпизод сериала для консолей нового поколения. Конечно, у нас есть длинный список игр, которые мы намерены выпустить, но **Zone of the Enders** занимает в нем верхнюю строчку», – сказал именитый геймдизайнер. Ждем официального анонса?



И целого Данте мало

Electronic Arts зарегистрировала торговую марку «**The Ripper**». Источники из компании подтвердили, что это связано со следующей игрой студии **Visceral Games**, посвященной Джеку Потрошителю. По слухам, таинственный убийца на сей раз окажется положительным персонажем, спасающим невинных людей от демонов и вампиров. Расправляться с монстрами придется с помощью обширного арсенала оружия и способности замедлять время.

God of War – FPS?

Кен Фельдман, арт-директор **Sony Santa Monica**, говорит, что он «безуспешно пытался убедить Стига (Асмуссена, режиссера игры – прим. ред.) превратить **God of War III** в шутер от первого лица». Аргументация? «У Кратоса могло бы быть реально крутое оружие, которым он рвал бы богов на лоскуты». Как же все-таки хорошо, что принципиальные решения такого рода принимают не художники!



Безумные контроллеры для Wii

Французское издательство с намекающим совсем не на Францию названием **BigBen Interactive** показало миру свой контроллер для **Wii** – велотренажер. В комплекте идет игра **Cyberbike**: в ней предстоит прокатиться на «самых невероятных транспортных средствах, которые только можно придумать» по 18 трассам и спасти виртуальный мир от загрязнения. Помимо сюжетного режима в **Cyberbike** найдется место и мультиплееру

(до четырех человек по очереди), и фитнес-тренировкам.

И это еще не все! Предприимчивые французы, крича об инновациях, анонсировали заодно и игру **My Body Coach**, в комплект к которой попадут насадки для пульта в виде гантелей по полкило каждая. Что вы говорите? «Тщета»?

My Body Coach выходит уже 20 ноября, **Cyberbike** – в начале следующего года.

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

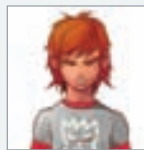


Так и представляю себе гармоничного геймера недалекого будущего, читающего книжку с **DS**, одновременно крутя педали **Wii**-велотренажера.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



В свое время **Resident Evil 4: Wii Edition** с управлением под **Wii** мне понравился (хотя, вроде бы, и «высасывание денег из несчастных фанатов»). Новую инициативу мы тоже всячески поощряем.

Альтернативный «Резидент»

Capcom анонсировала дополненное переиздание своего хита **Resident Evil 5: Alternative Edition**. Оправдание для выпуска новой версии – управление, которое полностью переделали под чувствительный к движению джойпад для **PS3**. Крис Крамер из **Capcom** заявил, что новый контроллер задействован во всем – «от передвижения до боя». Также в **Alternative Edition** включен новый сценарий под названием **Lost in Nightmares**. Играть в нем доведется за Криса и Джилл во время того самого визита в замок Озвелла Спенсера, который был освещен мельком во флешбеках оригинальной **RE5**. Продолжительность сценария составляет порядка полутора часов, и, по заявлениям разработчиков, **Lost in Nightmares** окажется куда ближе к хоррорам,

чем остальные эпизоды **RE5**. Интеграции не предусмотрено: новая глава истории будет доступна из главного меню отдельно от основной «кампании». Релиз намечен на весну 2010-го – как раз к выходу в свет контроллера. Владельцев **Xbox 360** **Capcom** также не обделит: со старым управлением придется смириться, но дополнительный контент появится и на их платформе. Обнародовав эту новость, **Capcom** сразу устроила у себя на сайте голосование, предлагающее выбрать между изданием **Alternative Edition** на диске либо же выпуском **Lost in Nightmares** отдельно в формате **DLC**. Последний вариант получил почти вдвое больше голосов, чем первый. Про **PC**-версию в **Capcom** не вспомнили.



ENERGY | ПОДЪЕМНАЯ СИЛА

Взять энергетический барьер.
Высоту за высотой. День за ночью.
Решительно есть чем заняться!

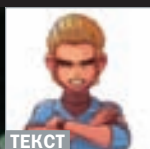
ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ АЛКОГОЛЬНОЙ
ПРОДУКЦИИ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СЕВЕРНЫЕ ВАРВАРЫ В одном из весенних интервью Кейдзи Инафуне признался, что поначалу сомневался, стоит ли поручать разработку сиквела Dead Rising канадцам. По его словам, окончательное решение было принято после того, как Blue Castle продемонстрировали собственный графический движок, позволяющий обрабатывать в десять раз больше объектов. Более того, Инафуне не раз подчеркивал, как сильно была улучшена графика, при этом никогда, впрочем, не забывая добавить, что для сиквела это не главное.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Евгений Закиров

PC
PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ



Социальные противоречия

Какие боссы могут быть среди зомби? Очень большие? Умеющие плеваться кислотой? Нет, злейшими врагами Чака окажутся не зараженные монстры, а вполне себе живые люди, чей рассудок помутился из-за воцарившегося хаоса. Как и в первой части, в Dead Rising 2 самыми сложными будут именно что схватки с психопатами, стерегущими какую-то одну локацию. Совсем не обязательно расправляться со всеми, но очень желательно. За победу над безумцами герой получает новое оружие и немного опыта, открывающего ранее недоступные умения, в том числе и дополнительные приемы рукопашного боя.

rocket launcher, наконец, во что превращается город, кишасший самыми омерзительными существами на свете. Но происходящему на экране не доставало динамичности, масштабности, зрелищности, и неуклюжие истории часто оставляли зрителей равнодушными.

С появлением консолей нового поколения в Capcom смекнули, что пришло время реализовать концепцию, доселе неосуществимую по целому ряду причин. Главная из них – недостаточная мощность домашних приставок. Однако к 2006 году от Xbox 360 ждали чудес и не слишком удивились, когда Кейдзи Инафуне предложил измерять возможности новой платформы по количеству анимированных зомби в кадре. Скриншоты Dead Rising (в прессе новинку часто называли «удивительный проект про зомби от Capcom, но не Resident Evil») вмиг стали главной темой для обсуждения. Люди не сразу поверили, что движок способен обрабатывать такое количество объектов одновременно, графика казалась слегка «прилизанной», а описание геймплея вводило в ступор. Наконец, интересовал вопрос «а хоррор ли это»? Как позднее выяснилось, не совсем.

Добро пожаловать в Зомбилэнд!

Фрэнк Вест из первого выпуска Dead Rising... Погиб, растерзанный сотней кровожадных тварей? Сам стал ходячим мертвецом и разнес заразу по другим городам США? Спасся на вертолете, прихватив с собой японских туристов, пожилую пару, красавицу южных кровей и несколько фотографий сомнительной эстетической ценности? Ответ на этот вопрос у каждого геймера, прошедшего первую часть, будет свой – уж очень много концовок предусмотрели создатели, чтобы назвать какую-то одну истинно верной. Да оно и ни к чему. В сиквеле нас ожидает встреча с новым протагонистом, имя которому – Чак Грин. В прошлом звезда мотогонок, а ныне простой обыватель, он производит впечатление человека, готового принять любые удары судьбы. Несчастья ждать себя не заставят: родная дочь пропала (возможно, похищена?) в городе грехов и азартных игр Фортюна-сити (Fortune City). Само собой, отец спешит на выручку.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3,
PC
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Blue Castle
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
2010 год (Европа)
Онлайн:
<http://www.capcom.com/deadrising>
Страна происхождения:
Канада

» Dead Rising 2

За Capcom прочно закрепилась слава главных знатоков зомби в игровой индустрии. Ни одна другая японская компания не может себе позволить столько произведений об оживших мертвецах и жертвах экспериментов с биологическим оружием. Ведь эта тема, как правило, быстро надоедает и становится непривлекательной для аудитории. А в Capcom верят: мастерство геймдизайнеров + ходячие трупы = по меньшей мере, претендент на звание «игра года».

В первом выпуске Resident Evil трагизм ситуации – мертвецы пожрали пару людей в лесу – можно было донести до публики только через газетные вырезки и фильм с живыми актерами, улепывающими от окровавленных собак-мутантов. Позднее катастрофу не раз пытались показать полностью: как зараза распространяется среди мирного населения, через какие испытания надо пройти выжившим, чтобы научиться смешивать красные и зеленые растения и в финале успеть подобрать четырехзарядный

ЧТО ЗНАЕМ? Экшн про то, как расправиться с тысячей зомби за полчаса, используя стулья, лом, металлические трубы, бензопилу и инвалидное кресло. Ничего принципиально нового, кроме мультиплеера на четырех человек, добавить пока не обещают. С возможностью снимать на камеру людское горе пришлось расстаться.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра выйдет слишком уж похожей на первую часть, прежние недоработки никуда не денутся, мультиплеер окажется ненужным, а система сохранений останется прежней.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На огромное число предметов, которыми можно забить зомби, на новых и очень опасных психопатов, превосходный графический движок и шесть тысяч восставших покойников в кадре.

Слухи о том, что в Dead Rising 2 включают мультиплеер на четырех человек, подтвердились незадолго до TGS. До того момента не было понятно, что имели в виду разработчики, когда говорили «о реалисти-шоу Terror in Reality в рамках совместной игры». Оказалось, что это не сюжетный эпизод, а название многопользовательского режима, в котором игроки борются за наилучший результат. Все в мультиплеере носит соревновательный характер, ни о каком кооперативном прохождении не может идти и речи.

Фортуна-сити — настоящий Лас-Вегас! Казино, бары, клубы — развлечений здесь в изобилии. Роскошь декораций сразу бросается в глаза. Само собой, напрашивается сравнение с оригиналом: как ни крути, и масштаб уже не тот, и антураж не располагает к дурачествам. Хорошо было в торговом центре, где и приодеться удалось, и катану в оружейном магазине прихватить, а то и с газонокосилкой по коридорам пройти. А что в казино? Может, у пары завсегдатаев и найдется во внутреннем кармане по заряженному пистолету, но какая от этого выгода игроку? Ведь он не заработанные на фотографиях деньги пришел просаживать и, откровенно говоря, вообще не собирался надолго задерживаться, если бы не одно немаловажное обстоятельство. Зомби! Зомби повсюду! Пускай называть их «ожившими мертвецами» не совсем правильно (как,

Даже в инвалидном кресле зомби зло мычат и кусаются. В этом случае оно может выступить как снаряд. Толкнули вперед — и все враги попадали, как кегли.



СНЯТЬ СО СТЕНЫ МУЛЯЖ ОГРОМНОЙ РЫБИНЫ С ДЛИННЫМ ОСТРЫМ НОСОМ И, НАНОСЯ ТОЧЕЧНЫЕ УДАРЫ, ПЛАНОВЕРНО ИЗБАВЛЯТЬСЯ ОТ СТОНУЩИХ МЕРТВЕЦОВ. РЫБА СЛОМАЛАСЬ В САМЫЙ ОТВЕТСТВЕННЫЙ МОМЕНТ? ПРОБЕЙТЕ ГОЛОВУ ЗОМБИ ДЕРЕВЯННЫМ СТУЛОМ!





Вверху: Но лучше было бы столкнуть толстяка, усесться в кресло и прикрутить к нему, скажем, пулемет. Нет пулемета? Бензопила сойдет!

впрочем, и «укушенными лабораторными пчелами»), но выглядят они именно как хозяева давно закопанных в землю гробов. Полуразложившиеся трупы с обезображенными лицами, медленные и неповоротливые на большой дистанции, но крайне опасные, если подойти к ним слишком близко, — такие противники не представляют угрозы по одиночке. Да только здесь не Resident Evil, и пугать игроков внезапным нападением заблудившегося трупа никто не станет. Фортуна-сити буквально наводнен зомби, они лезут из всех щелей и прячутся за каждым углом, караулят жертву, притворяясь бездыханными телами. С другой стороны, что им до хитростей, если несчастных — большинство, а единственная цель их посмертного существования — пожрать еще не зараженных горожан? «В первом выпуске мы смогли поместить около восьмисот зомби в кадр — в 2006 году это считалось очень большим достижением, — рассказывает Кейдзи Инафунэ. — Теперь же движок за раз способен обработать... шесть тысяч зомби!»

Вешалки массового поражения

Итак, Чак Грин оказался один против городского населения, чье настроение не назовешь гостеприимным, а оказываемый прием — радушным. Но наш герой не отчаивается и ведет борьбу в меру своих сил и способностей. Прорываясь сквозь толпы врагов, каждый раз удивляя играющего новыми сюрпризами и вообще умением отыскать выход в самой, казалось бы, трудной ситуации,

Внизу: С таким оружием никто не страшен! С другой стороны, где же герой раздобыл бензопилы? Под барной стойкой?



Один из режимов многопользовательской игры называется Ramster Ball. Участники забираются в стальные шары, помещенные в огромную миску, и перекатываются по ней, стараясь не задавить как можно больше зомби, но попасть по специальной «башенке». Другой интересный режим носит название Pounds of Flesh. В нем персонажи надевают мотоциклетные шлемы с оленьими рогами и буквально бодают нежить. Суть в том, чтобы столкнуть на весы как можно больше мертвецов.

Огнестрельное оружие хорошо только в сражении с боссами, потому что там как раз честно подсчитывается урон. В зомби же лучше кидаться стульями. Все равно на место одних мертвецов придут другие.



Стул — верное оружие. Бьет больно, убивает мгновенно. И, к сожалению, сразу же ломается.



ОТНИМАТЬ У ВЫШИБАЛ ПИСТОЛЕТЫ И ПАЛИТЬ ПО ЗОМБИ БЕСПОЛЕЗНО, ВЕДЬ УБИТЬ ТВАРЬ ПАРОЙ ВЫСТРЕЛОВ ДОСТАТОЧНО СЛОЖНО. ДРУГОЕ ДЕЛО — ПУЛЕМЕТ!

он спешит найти дочь, чтобы вместе бежать. К несчастью, не все так просто.

У оригинальной Dead Rising были две характерные особенности, которые никто до сегодняшнего дня не смог воплотить в жизнь настолько же хорошо: чувство времени (виртуальный таймер провоцировал на постоянную гонку за ускользающими мгновениями) и миллиарды способов расправы над мертвецами. Собственно, последнее многие принимали за самоцель, но такое мнение ошибочно. Перед разработчиками стояла задача сделать игру, в которой закошенный жанр survival horror перенял бы все замечательные черты action-adventure, но при этом все равно бы остался верен собственной идеологии. Другими словами, Dead Rising похожа на хоррор, потому что здесь зомби и кровь (вдобавок, все самое интересное происходит ночью). И еще — она тоже заставляет бороться за выживание, потому что врагов очень много, ночью ничего не видно, а потеря крови ведет к летальному исходу. Вместе с тем ограничить повествование событиями одного вечера сложно, да и не слишком интересная история в таком случае выйдет. В конце концов, если уж речь идет о выживании, надо показать, как развивается действие —

чем герой занимался утром, днем и вечером, с кем встретился и какие тайны узнал, что успел увидеть, а какие события пропустил. Это и сделало прохождение первой части таким увлекательным, и отказываться от преемственной задумки Capcom не решилась. В Dead Rising 2 осталась и боевая система, позволяющая игроку защищаться буквально всем, что подвернется под руку. Недаром скриншоты, которые публикует издательство, названы не по изображенным на них эпизодам, но по способам расправиться с противником. В первой части возможных орудий убийства было больше сотни, в сиквеле их ожидается никак не меньше тысячи. Загнанный в угол протагонист готов буквально на все, лишь бы спасти свою кожу — к этому мы привыкли еще с первой части, когда Фрэнк Вэст, в купальном костюме и с желтой головной игрушкой, отмахивался от врагов то электрогитарами, то канистрами, только что не туалетной бумагой. Но Чак Грин — боец другого рода, куда более изобретательный, хитрый и, конечно, жестокий. Страх ему чужд, а желание поскорее выбраться из этого ада подсказывает все новые и новые средства самозащиты.

Отнимать у вышибал пистолеты и палить по зомби бесполезно, ведь убить тварь про-

стыми пулями достаточно сложно. Другое дело — пулемет, но откуда такая штукавина в казино? Впрочем, должно быть, он найдется в комнате охраны, однако и здесь не все проходит гладко. До помещения ведь надо добраться, а толпа хищных зомби взяла героя в кольцо и не дает вырваться. Как быть? Совершать отчаянные поступки! Скажем, раскатать игровой автомат, уронить, забраться на него и буквально проползти по головам тупых мертвецов. Если это кажется слишком рискованным, то никто не мешает снять диск рулетки и либо насадить его на голову ближайшему противнику, либо бросить вперед и тем самым расчистить себе путь на какое-то время. Еще один вариант: просто ходить и размахивать диском, отгоняя людоедов. В кафе можно не только раскидать по полу стулья, чтобы сбить преследователей с ног, но и подкрепиться сэндвичами (вряд ли первой свежести) или выпить чего-нибудь крепкого — для храбрости. А после снять со стены муляж огромной рыбыны с длинным острым носом и, нанося точечные удары, планомерно избавляться от стонущих мертвецов. Рыба сломалась в самый ответственный момент? Пробейте голову зомби деревянным стулом! Или сбегайте на кухню за набором остро наточенных ножей и искомсайте надоедливых недругов, чтобы те не смогли больше подняться и продолжить охоту за человечинной.

Король Артур! На нас напали!

Пускай разработчики не торопятся рассказывать, какие новые предметы заполучит герой, какие костюмы примерит и чего стоит ждать в казино, скриншоты, видео и показанная на TGS демонстрационная версия позволяют установить самое важное: задор первой части в сиквеле сохранен. В чем он проявляется? Скажем, Чак Грин может просто бегать от одной отмеченной на карте точки к другой, выполняя какие-то квесты и



время от времени сражаясь с боссами. Так он, вероятно, успеет выполнить все условия, требуемые для удачной концовки, что само по себе неплохо. А может целенаправленно искать выживших и сопровождать их в укрытия, защищая от зомби и при необходимости оказывая всяческую поддержку. В конце концов, разрешается просто плюнуть на все и отсидеться в том же самом укрытии, дожидаясь помощи или трагической развязки.

Но поступить так значило бы проигнорировать весь заложенный в игру потенциал, то есть пропустить добрую половину содержания. Например, в сувенирных магазинчиках отыщется столько интересного! Ради расправы над зомби впору пренебречь



PC
PS3
XBOX 360

сюжетом, слишком уж увлекательное это занятие. Конечно, подделка под старинный меч быстро затупится и сломается, но зато десятки зомби останутся без голов и частей тела. А бензопилы? Раньше найти их было нелегко, игроку приходилось сражаться с боссом-клоуном, чтобы заполучить величайшее оружие для кровавой жатвы. Но оно того стоило! Новый же протагонист, раздобыв пару небольших бензопил, проявляет чудеса смекалки. Привязывает их к веслам и размахивает, как обоюдоострым мечом – берегись, нежить, настало время умереть повторно! Надо проехаться на мотоцикле по подземной стоянке? Прикрепляем эти же бензопилы с двух сторон на железного коня – и полный вперед!

Против всех

Сегодня Dead Rising уже не производит такого впечатления, как в 2006 году. Тогда в новинку было все, и геймплей в общем воспринимался как нечто революционное. Никто не подсчитывал, сколько зомби на экране, все видели и верили, что их действительно много. Графическое превосходство считалось неоспоримым, а система сохранений – черес-

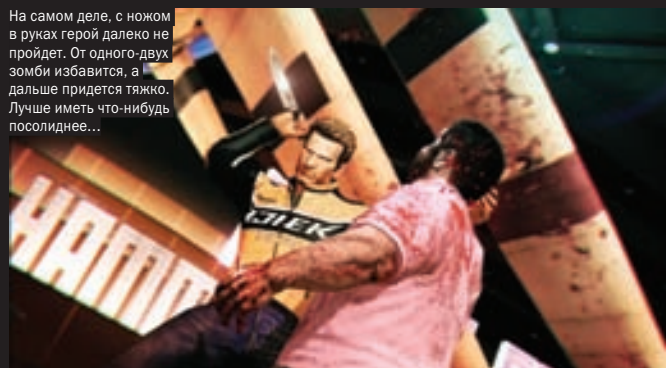


чур суровой, причем совсем неоправданно. Аналогов ей не было ровно до того момента, пока в Capcom не выпустили своеобразный порт на Nintendo Wii, получивший название Chop Till You Drop. К сожалению, затея оказалась хороша лишь на бумаге, и назвать Wii-версию не то что привлекательной, банально играбельной весьма и весьма сложно.

Чего ожидать от сиквела – вопрос открытый. Работу Blue Castle контролирует издатель и лично Кейдзи Инафуне, но пока результаты их усилий выдающимися не назовешь. Да,

вторая часть красивее и, очевидно, более насыщена событиями. Появятся новые способы расправы, оружие, различные интерактивные объекты. Наконец, казалось бы, в совершенном не подходящую для этого игру тиснут мультиплеер. Но хватит ли добавок, чтобы сказать «да, вот сиквел, которого мы все ждали»? Как изменится геймплей? Пока разработчики говорят лишь о том, «что осталось». Судя по их словам, расставаться с багажом удачных и не очень идей оригинала никто не хочет. Впрочем, может быть, оно и к лучшему. **СИ**

Внизу: ...скажем, меч. Король Артур спешит на помощь!



ЭТО *не* ЕЩЕ ОДНА ИГРА «от старта к финишу» для РЕЙСЕРОВ И ДРИФТЕРОВ
ЭТО МИР СТИЛЯ И СКОРОСТИ для *Знатоков* и ПРОФЕССИОНАЛОВ
ПОЧЕМУ? ПОТОМУ ЧТО ЭТО *не* 3D-ГРАФИКА
ЭТО *качки* ИЗ-ПОД КОЛЕС, *рев* МОТОРА И *визг* ТОРМОЗОВ
СИМУЛЯТОР?
НЕТ. *реальность.*



РЕКЛАМА



www.pegi.info

Microsoft
game studios



В ПРОДАЖЕ С 23.10.09 XBOX.COM/FORZAMOTORSPORT3

© 2009 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, логотип Microsoft Game Studios, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox logos являются торговыми марками группы компаний Microsoft. Торговые марки, патенты на дизайн, авторские права использованы с согласия владельца, AUDI AG.



FORZA MOTORSPORT 3

«КОГДА УПРАВЛЯЕШЬ МЕЧТОЙ»

Jump in.
*Будь в игре.

 XBOX 360.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОГДА ЖЕ, КОГДА, КОГДА??? У Diablo III долгая и трудная история. Ее создание началось в незапамятные времена, когда компьютеры были большими, а мониторы маленькими, – в 2000 году. Тогда игру поручили Blizzard North, но подразделение с задачей не справилось, и его закрыли. За работу взялись в головном офисе, и все наладилось. Но лишь в 2008-м создатели решились наконец-то признать: «Да, мы делаем Diablo III!». Хотя даже сейчас они не рискуют назвать дату выхода игры в свет.

ХИТ?



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Diablo III

Главный антигерой прошлых частей серии мертв, но история Санктуария продолжается. Зло вновь поднимает голову, а значит, пора браться за меч (топор, посох) и отправляться в дальние края – вершить справедливость, изничтожая всех на пути.

Год назад мы уже писали о Diablo III, но с тех пор много воды утекло, новой информации появилось вагон и маленькая тележка, так что пришло время еще разок заглянуть в гости к королю жанра и рассказать вам о том, как обстоят дела с action-RPG, обещающей стать лучшей в своем жанре.

А дела обстоят просто прекрасно. К двум уже имеющимся героям добавилась пара новых. Первый – это волшебник (волшебница, если вас больше прельщают женские версии персонажей), по-английски именуемый «wizard». Когда мы просматривали список его умений и наблюдали за его похождениями в боях, стало ясно: Blizzard, мягко говоря, слухавила, говоря, что лишь один класс – варвары – перейдет в третью часть из второй. Ведь, по сути, wizard – это «продвинутая версия» sorceress. Если верить фавле, волшебники – колдуны младшего

поколения, которые восстали против устоев и отказались применять только стихийную магию, решив разнообразить свой арсенал прочими заклятиями. Приверженцы традиций (к числу которых относилась и sorceress из Diablo II) были, конечно, недовольны, но поделать ничего не смогли.

Впрочем, маги отнюдь не отказались от традиционных способов испортить жизнь нежити, продолжая использовать всяческие там заморозки или удары молниями. Но теперь ко всему этому великолепию добавятся дезинтегрирующий луч (навык так и называется Disintegrate), призрачные мечи (Spectral Blade), манипуляции с маной (Mana Burst повышает урон при полном запасе маны) и куча всяческих улучшений, помогающих волшебнику выжить в этом грешном мире. И все же wizard не слишком отличается от своей прародительницы sorceress – стиль игры серьезно не изменился: обвешиваемся броней и улучшениями, кидаемся заклинаниями,

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Blizzard
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Blizzard
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.blizzard.com/diablo3
Страна происхождения:
США

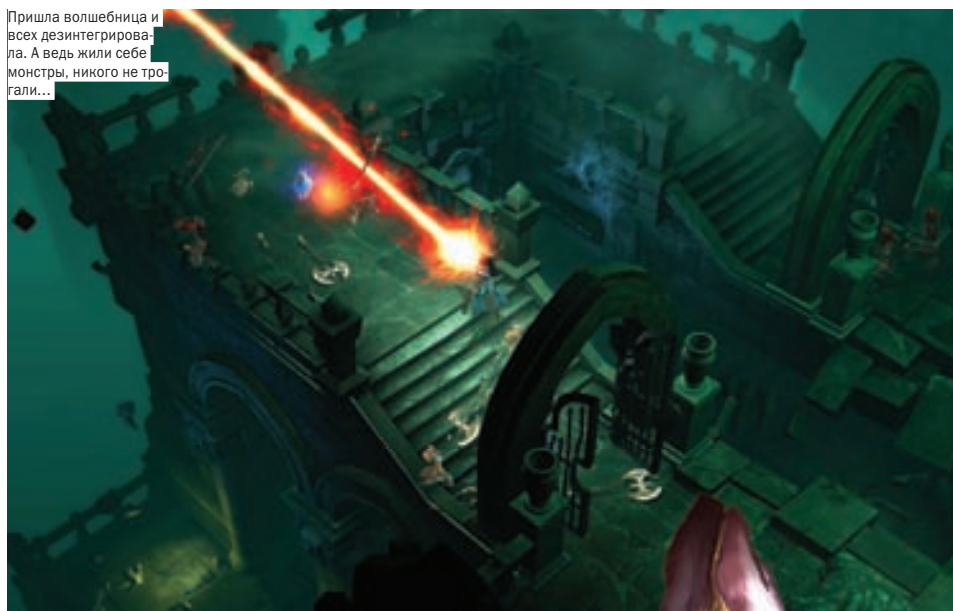
ЧТО ЗНАЕМ? Твердо знаем мы одно – когда Diablo III все-таки выйдет, слишком многие возьмут отпуска и экономику ждет глобальный спад. Недельки на дотри как минимум...

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что дотерпеть до релиза будет ой как трудно: дата выхода пока не называется, и есть мнение, что раньше 2011-го игра не появится. А ведь так хочется окунуться в мир новой action-RPG поскорее.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На бесконечные толпы врагов, разлетающиеся от ударов и заклинаний героя, на разнообразие вариантов прокачки пяти запоминающихся персонажей и на стремительное привыкание, заставляющее возвращаться в виртуальный мир снова и снова.

Какая ж «Дьябла» без монстров? А никакая! И Blizzard обещает подарить нам целую кучу разнообразных вражин – от банальных скелетов («Это мы еще посмотрим, кто тут банальный», – возмущенно откликнулась на нашу реплику нежить) до непогребенных (Unburied, существ, созданных из земли, камней и останков не захороненных вовремя людей). Или даже таких «красавчиков», как «песчаные молотильщики» (Dune Threshers), передвигающиеся под слоем песка со скоростью ветра и внезапно выпрыгивающие перед героем, чтобы сожрать его. Правда, непогребенные похожи друг на друга как две капли воды, но сотрудники Blizzard считают, что лучше потратить время на создание пяти-шести новых разновидностей монстров, чем на дополнительные рюшечки для тех, кому все равно суждено отбросить копыта через пару-тройку секунд после встречи с героем.

Пришла волшебница и всех дезинтегрировала. А ведь жили себе монстры, никого не трогали...



в крайнем случае уходим от атак при помощи телепортации. Она, правда, теперь действует не мгновенно, а активируется за несколько секунд. Но возможность сбежать из безнадежно проигранной битвы все равно есть.

Совсем другое дело – монах (monk). Сей загадочный персонаж пришел из Ивгорода, где обучался всяческим трюкам и штукам в духе Шаолиня. Изначально его хотели сделать заточенным под драку строго руками и ногами, без всяких приспособлений. Но потом разработчики решили, что рубить врагов при помощи оружия все-таки веселее, и подарили слугителю культа то ли копье, то ли шест – в общем, длинную палку, которой можно вертеть как угодно, а при необходимости – ткнуть неосторожного врага. Впрочем, для обладателя тайных знаний все противники неосторожные – скорость его

ИЗНАЧАЛЬНО МОНАХА ХОТЕЛИ ЗАСТАВИТЬ ДРАТЬСЯ СТРОГО РУКАМИ И НОГАМИ, БЕЗ ВСЯКИХ ПРИСПОСОБЛЕНИЙ.

движений зашкаливает, он вертится, как уж на сковородке, отправляя десятки монстров в нокаут за считанные секунды. Правда, без маленького такого, но очень важного «но» не обошлось: монахи почти наверняка станут самым сложным в управлении классом. Ведь многие их сверхсильные атаки базируются на системе комбо, когда каждый следующий удар сильнее предыдущего, и надо не забывать кликать мышкой в такт. Не успели – всю серию придется начинать сначала. Если ваш

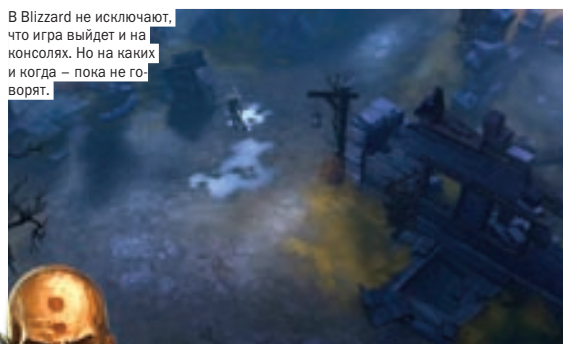
А вот и непогребенные. Правда, создатели утверждают, что в игре они будут ходить не такими стадами, а поодиночке и окружая себя толпами врагов поплотнее.



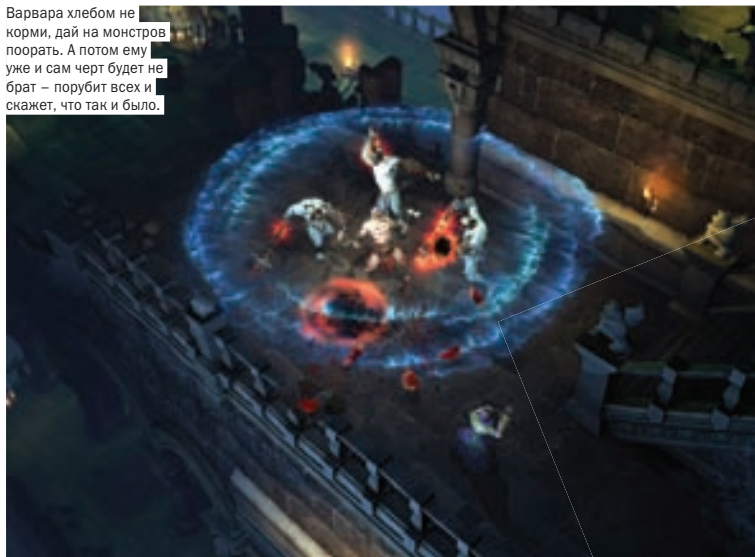


Убитые враги могут оставить после себя сферы жизни (Health Globes), восстанавливающие определенный процент (около 25%) здоровья героя (так что «бутылочки» станут лишь средством на крайний случай). А вот сфер маны в релизной версии, скорее всего, не будет. Впрочем, волшебник сможет использовать для пополнения запасов магической энергии как раз Health Globes, так что волноваться за «главного кастователя» не стоит.

В Blizzard не исключают, что игра выйдет и на консолях. Но на каких и когда — пока не говорят.



Варвара хлебом не корми, дай на монстров поорать. А потом ему уже и сам черт будет не брат — порубит всех и скажет, что так и было.



С УЧЕТОМ ТОГО, ЧТО РУНЫ ТЕПЕРЬ В ПРЕДМЕТЫ НЕ ВСТАВЛЯЮТСЯ, ШМОТКИ ЯВНО СТАНУТ МЕНЕЕ ВАЖНЫ, ЧЕМ УМЕНИЯ.

паренек (девчушка) в оранжевой хламиде, конечно, переживет ответные удары монстров. Со здоровьем-то у него не очень, и хотя монах (по его собственному утверждению) стоит на пути к духовному и физическому самосовершенствованию, высшие силы пока не дали ему полной неуязвимости (а заодно не вручили и заверенного печатью разрешения на ношение тяжелой брони). Так что скорость остается главным оружием, пренебрегать которым просто неразумно, мы бы даже сказали, самоубийственно.

Монахи быстры, монахи неустойчивы, монахи способны на многое, о чем и свидетельствуют их навыки. Force Without Thought позволит контратаковать, Seven Sided Strike — связка из нескольких ударов, Way of the Hundred Fists демонстрирует еще более

впечатляющую серию (ее-то уж точно переживут немногие). Финальный удар Exploding Palm и вовсе заставит врага истекать кровью, а в случае смерти — взорвет его, зацепив и находящихся поблизости неприятелей. Найдется у святош и чем защититься в крайнем случае — Radiant Visage ослепит противников на короткое время, Impenetrable Defense поможет отразить стрелы и уклониться от атак в ближнем бою, а Inner Sanctuary создаст на несколько секунд круг на земле, границы которого не рискнет переступить никто. Но все-таки лучше до ситуации, когда остается только отбиваться и спасать свою жизнь, дело не доводить. А вместо этого быстро и эффектно приканчивать всех, кто имел неосторожность косо взглянуть в сторону нашего бритоголового героя.

Декарду Кайну больше не под силу идентифицировать предметы. Причина проста – теперь все найденные вещички сразу открывают свои свойства.



Вверху: Забег на боссов ради опыта и «крутых шмоток» в Diablo III почти наверняка останутся. Нельзя же лишать игроков удовольствия подраться с такими вот ребятами.

Внизу: Еще один вид монстров – сучковатые бродяги (Gnarled Walkers). Страсть как любят лакомиться живой плотью, притворяясь деревьями и никак не обнаруживая себя, пока вы к ним не подойдете.

Что касается пятого (и последнего) класса, тут создатели продолжают темнить, и заниматься гаданием на кофейной гуще в поисках ответа на вопрос «кто бы это мог быть?» мы не станем. Зато из стана Blizzard просочилась другая интересная информация – в дополнении могут вернуться (а могут и не вернуться – это уж как повезет) старые классы из Diablo II. Увы, поклонникам бледной кожи и воскрешения мертвецов на некроманта рассчитывать не стоит – его полностью заменил знахарь. Но вот друиды или ассасины вполне способны ожить и в Diablo III.

Кстати, скажем пару слов и о знахарях. За год этот класс изрядно переработали, и некоторые навыки поменялись, хотя и не слишком сильно. Например, вместо Fire Bomb у них

Схема «один предмет – одно место в инвентаре», похоже, так и останется нереализованной. Разработчики вернулись к «клеточному» строению сумок и сундуков, причем часть вещей будет занимать по одной клетке (и складываться пачками, как руны, например), а часть – по две (всякие там топоры и копья). Кроме того, деньги отныне вовсе не будут захламлять багаж, плюс появятся сумки, увеличивающие вместимость инвентаря.





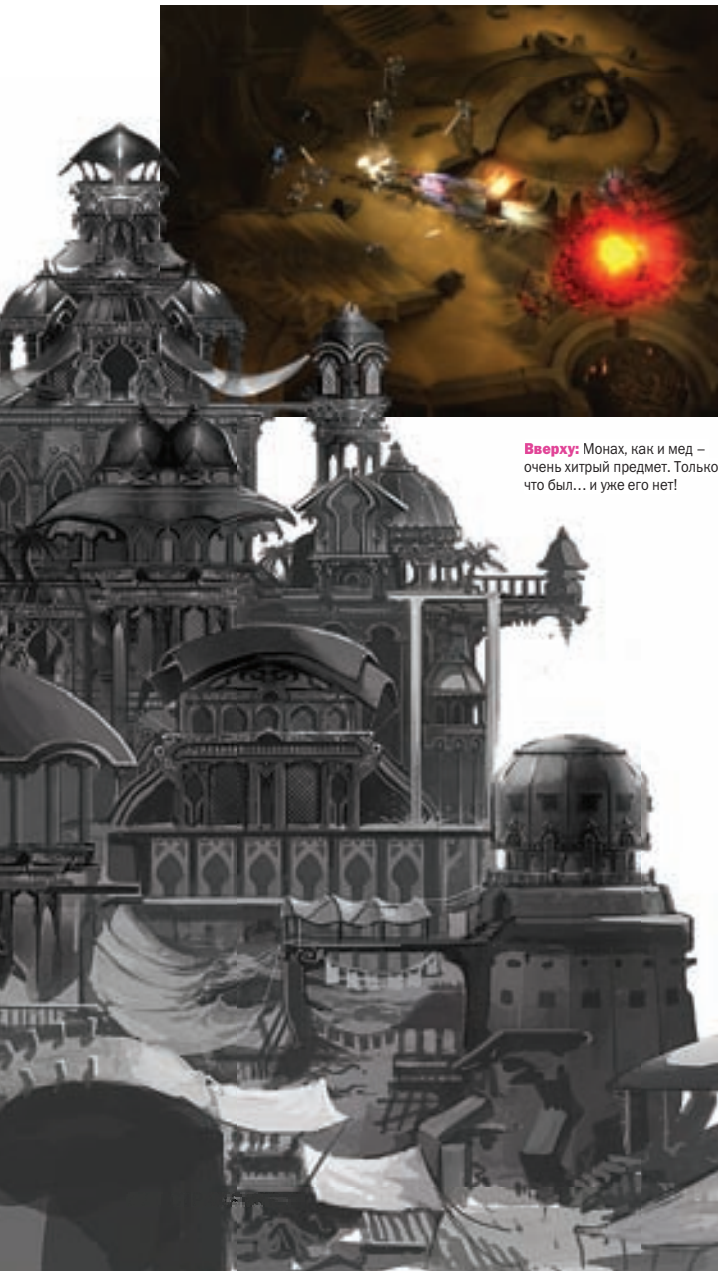
Даже в одиночку герои творят в бою полный беспредел. Боимся представить, что будет, если пробежаться по игре с напарником.



СТИЛЬ ИГРЫ ЗА ВАРВАРА ВСЕ ТОТ ЖЕ, ЧТО И ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ, – ТЯЖЕЛЫМИ И ОСТРЫМИ ПРЕДМЕТАМИ КРУШИМ ГОЛОВЫ ВРАГАМ.



Вверху: Монах, как и мед – очень хитрый предмет. Только что был... и уже его нет!



теперь Skull of Flame. То есть бомбу заменили пылающим черепком, что, согласитесь, гораздо логичнее – откуда в местах проживания знахарей бомбы-то? Но в целом стиль остался тем же, «фирменным некромантским», так сказать: поднимаем всяческих зомби (трупы для профессиональной деятельности не требуются), проклинаем, травим – в общем, творим пакости от забора и до обеда. Выбор тех, кому скучно по-простому отрывать головы монстрам или забрасывать их «примитивными» заклинаниями.

Не забудем и про варваров. Этим суровым парням (хм, а как же женская версия-то называется? Варвара?) вместо маны обычно нужна ярость, накапливаемая, когда варвары кого-то бьют или, наоборот, бьют их. Проблем с ее сбором не ожидается – в самом крайнем случае (если резервы исчерпаны), можно применять разрубание (Cleave), затраты на которое вряд ли превысят «доходы». Да и пока не факт, что все навыки будут требовать ценного ресурса, не исключено, что для пассивных скиллов хватит классической маны. Ну а стиль игры за варвара все тот же, что и во второй части, – тяжелыми и острыми предметами крушим головы врагам, периодически покрикивая и попрыгивая на них, а иногда запуская какое-нибудь супероружие вроде молота Древних (Hammer of the Ancients). Весело и непринужденно.

Что еще интересно, навыки персонажей в Diablo III можно прокачивать, не только тратя на них специальные очки, но и... вставляя в умения руны! Да-да, товарищи герои, отныне руны нельзя разместить в оружии или броне, зато в каком-нибудь скилле – с необычайной легкостью (разрешается даже менять «вставки» прямо по ходу боя). Причем создатели обещают, что позволят поместить руну любого из пяти видов (внутри которых они отличаются еще и по качеству) в произвольный навык, и бонусы при этом будут различными! Скилл может даже кардинально поменяться при этом – например, телепорт волшебника станет не только переносить его в определенную точку на экране, но еще и

ранить всех врагов, что окажутся рядом, если вы вставите в Teleport руну Hydra. Впрочем, гораздо чаще «добавки» к умениям просто улучшат те или иные характеристики – урон, длительность действия, защиту от разных видов повреждений и т.д. и т.п. Единственное, чего, скорее всего, не будет, – помощи в вытягивании жизни из врагов. Blizzard считает, что это слишком уж облегчает прохождение, нечего тут вампиризмом заниматься, лучше просто покрошите всех в капусту.

Нельзя будет и распределять очки характеристик по своему усмотрению – они раскидываются автоматически. Так что (без учета навыков и предметов) у двух варваров двадцатого уровня сила или ловкость окажутся равными. Такое решение вызвало бурю негодования в среде фанатов, которым нравилось создавать новые варианты персонажей, меняя, в том числе, и параметры. Но создатели стойко отбиваются от нападков, периодически переходя в контратаки. Например, аргумент, что-де из-за этого нельзя будет пораньше надеть какой-нибудь интересный предмет, опровергли так: сейчас вещи не имеют требований по характеристикам, только по минимальному уровню персонажа или его класса. С учетом того, что руны теперь в предметы не вставляются, шмотки явно станут менее важны, чем умения. Хотя, если собрать какой-нибудь интересный сет (а сет в игре планируются – не сомневайтесь) или найти что-нибудь уникальное, польза все равно будет, и немалая.

Увы, напоследок мы припасли для вас совсем плохую новость – не стоит надеяться на появление Diablo III в ближайшее время. Ответственные товарищи, правда, упоминали, что в 2010-м мы увидим «две игры от Blizzard». Но потом кое-кто (если быть точным – Майк Морхейм, генеральный директор) заявил, что ими почти наверняка станут StarCraft II и World of Warcraft: Cataclysm. А значит, носиться по картам, крушить всех и все (не забудьте, что в Diablo III нас ждут частично разрушаемые декорации), получать уровни, прокачиваться и снова крушить мы будем году эдак в 2011-м. Печально, но факт. **СИ**

В ПРОДАЖЕ 2 ОКТЯБРЯ!



СТАЛКЕР

ЗОВ ПРИПЯТИ

На выставке Tokyo Game Show 2009 мы не только поиграли в демоверсию Valkyria Chronicles 2, но и встретились с разработчиками. Продюсер Синдзи Мотояма и режиссер Таке Одзава ответили на наши вопросы и передали привет российским поклонникам первой части.

Напомним, что оригинальная Valkyria Chronicles вышла на PlayStation 3 в 2008 году и буквально взорвала консольный мир, получив по всему миру множество наград в духе «RPG года», «стратегия года», «сюрприз года». «Страна Игр» выбрала именно ее лучшей игрой для PlayStation 3. Ее необычная механика, взрослый сюжет и неожиданный сеттинг показали, что японские геймдизайнеры все еще способны создавать по-настоящему оригинальные и при этом доступные широкой аудитории игры. Даже заядлые фанаты хардкорных PC-стратегий, вроде Jagged Alliance, и те были покорены «Валькирией» (если, конечно, смогли вытерпеть анимешный дизайн персонажей). Стоить также отметить, что Valkyria Chronicles делают люди, подарившие нам Skies of Arcadia (культовая RPG для Sega Dreamcast). Так что, Valkyria Chronicles 2 наряду с Bayonetta и Yakuza 4 – именно тот тип игр, которые «СИ» ждет от современной Sega. По жанру Valkyria Chronicles – тактическая RPG, где вы должны проходить миссии, управляя ограниченным набором бойцов нескольких классов (скауты, гранатометчики, медики) и одним-двумя танками. Более подробно о первой части вы можете прочитать в нашей рецензии (ищите PDF на диске, либо онлайн-версию на сайте gameland.ru).



Valkyria Chronicles 2

решили в продолжении сконцентрироваться именно на нем. Ну а какая игровая консоль наиболее удобна для объединения игроков между собой? Ведь в PSP в режиме ad hoc можно играть где угодно, а PS3 с собой носить нельзя. Так и было принято решение.



ТЕКСТ
Евгения Давидюк

Здравствуйте, Мотояма-сан, Одзава-сан. Для начала, расскажите, почему для второй части Valkyria Chronicles была выбрана именно PSP, а не PS3?

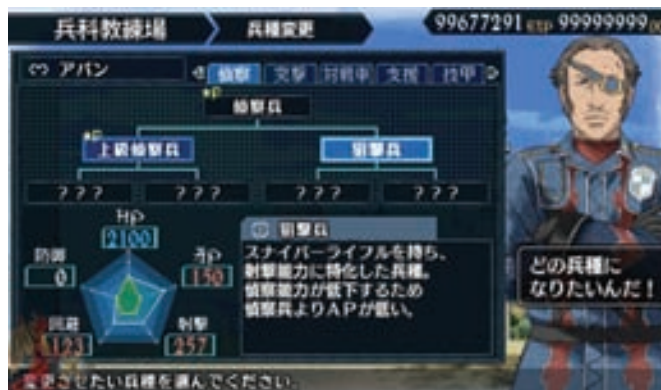
М: Первая часть была выпущена на высокотехнологичной платформе, чтобы можно было задействовать наш новый графический движок CANVAS (обеспечил игре необычный визуальный стиль, в чем-то напоминающий Okami. – Прим. ред.) и игровую механику BLITZ. Это помогло Valkyria Chronicles заявить о себе и завоевать множество наград. Когда

мы задумались над продолжением, первым делом встал вопрос – какую же «Валькирию» мы хотим сделать на сей раз? Мы были довольны CANVAS, но наибольший потенциал для развития цикла видели в системе BLITZ. Кроме того, хотелось сделать продолжение интересным и для японских, и для иностранных игроков. Одзава-сан тогда работал над зарубежной версией VC1 и внимательно изучал отклики тамошних геймеров. Сложилось ощущение, что многим был бы интересен многопользовательский режим. Поэтому мы

Значит, новую часть выпускают именно на PSP, чтобы геймеры могли бы легко сражаться друг с другом?

О: Не только сражаться! Как в популярном в Японии цикле Monster Hunter, здесь будет кооперативный режим, в котором нужно помогать друг другу. Возможность делать что-то вместе с друзьями – вот что мы хотим дать геймерам.

М: Разумеется, мы еще и хотели, чтобы как можно больше людей узнали о Valkyria Chronicles. Ведь PSP есть у большего числа





В МИРЕ «ВАЛЬКИРИИ» ПОЛУЧИЛИ РАЗВИТИЕ НЕ САМОЛЕТЫ, КАК БЫЛО НА РЕАЛЬНОЙ ЗЕМЛЕ, А ТАНКИ.

людей, чем PS3. Это тоже было важно при принятии решения.

? Но если новая часть прежде всего рассчитана на игру по сети, то как же быть тем, кто играет в одиночку?

М: О да, простите, я не пояснил. Конечно же, многие хотят не спеша насладиться миром Валькирии, поэтому режим для одного игрока сделан очень тщательно и является основным. Многопользовательские – лишь дополнительные опции.

? Увидим ли мы старых персонажей и насколько сюжет этой части связан с предыдущей?

М: Главные герои Valkyria Chronicles – Алисия и Велкин – не только появятся в новой части, но и будут играть важную роль в сюжете. Кроме того, вы увидите и других членов Седьмого отряда. К сожалению, я пока не могу рассказать, как именно они будут задействованы, – это должно стать сюрпризом!

Сюжеты двух игр связаны довольно тесно. Конечно, главные герои теперь новые, но сама история – это прямое продолжение. В Valkyria Chronicles действие происходило в 1935 году, во второй же части – в 1937, через два года после войны с Империей.

? Можно сказать, что это прямое продолжение?

О: По сути, да. В конце первой части принцесса Орделия оказывается по крови дарксе-

ном (народ, подвергающийся гонениям, примерно как евреи в реальной истории. – Прим. ред.). Гражданская война в сиквеле начинается именно из-за обнародования этого факта.

? В первой части играть за врагов можно было только с помощью платного downloadable content. Будет ли здесь кампания за врагов и будет ли она включена в игру сразу?

М: Пока что секрет. Мы хотели бы сделать скачиваемый контент, но пока не решено, платным он будет или нет.

? По первым иллюстрациям и информации о сюжете, кажется, что игра стала чуть более детской, чем первая часть. Изменился ли, на ваш взгляд, стиль игры, и если да, то с чем это связано?

М: Дизайн изменился не столько потому, что мы хотели сделать его таким, просто перенести ту же акварельную и мягкую графику CANVAS на маленький экран переносной PSP было бы нерационально. Поэтому графику было решено сделать более яркой и насыщенной, более подходящей для PSP. Поэтому для начала мы подогнали систему CANVAS под требования PSP. И еще, по удачному совпадению, во время разработки второй части как раз начали показывать аниме-сериал по Valkyria Chronicles. Как и в прошлый раз, мы попросили нашего собственного дизайнера придумать персонажей для новой игры, но

также заказали и анимацию в аниме-студии, так что персонажи и правда стали более анимешными. Кроме того, есть еще и более простое объяснение – герои учатся в школе и они младше по возрасту, поэтому выглядят чуть более по-детски. Но в целом концепция не изменилась, и Valkyria Chronicles по-прежнему такая же серьезная игра, как и первая часть (из-за поднимаемых сценаристами скольких тем получившая в Европе возрастную рейтинг 17+, – прим. ред.).

? Что будет в игре, помимо сражений? Ведь герои учатся в академии – можно ли будет посещать занятия или общаться с девушками, как в дейтинг-симуляторах?

М: Королевская Военная Академия – декорации которой вы можете увидеть на нашем стенде – очень классическая школа...

О: ... как в Гарри Поттере

М: Ой, нельзя упоминать другие произведения!

? Ничего страшного, Джоан Ролинг вряд ли читает «СИ».

М: Располагается в старом замке, элегантная и утонченная. Там есть общежитие для студентов, полигон для танков, различные военные здания и оборудование, ну и как в простой школе – столовая, спортплощадка, фонтан. Думаю, у учеников найдется время не только для войны.

? Расскажите немного, как вы придумывали мир Valkyria Chronicles? Какие реально существующие страны, культурные особенности, военную технику вы брали за основу? Какие новые отсылки к реальному миру мы увидим во второй части?

М: Мы взяли за основу Европу, и 1937 год, в котором происходит действие, – это примерно то же время, когда началась настоящая Вторая Мировая. Но в мире «Валькирии» получили развитие не самолеты, как было на самом деле, а танки. Тогда война шла между Западом и Востоком – и это мы тоже взяли за основу. Дизайн Галлии был создан под впечатлением от Голландии и Бельгии и других стран. Помните ветряные мельницы, например? Что касается культуры и истории, мы не использовали все так, как оно есть на самом деле – это было бы слишком, – а переработали и создали свой мир на основе реального. Так что, в конце концов, получилась выдуманная Европа 1937 года, такой, какой нам она виделась. Мы не стремились точно передать реальные события тех лет.

О: При работе над оружием, за основу мы



взяли технику Второй Мировой. Но роль нефти в нашей вселенной играет фантастический рагнайт, что отразилось и на дизайне танков. Из-за борьбы за этот ресурс, к слову, и начинается война. Не стоит забывать и о валькириях. Они вносят фэнтезийный элемент – ведь мы не хотели делать просто военную игру – и позволяют лучше раскрыть сюжет. С помощью валькирий мы передаем метафоры, отсылающие к реальным проблемам современного мира. Сцена, когда Сельвария покончила с собой и геймеры увидели облако в форме ядерного гриба, – это отличный пример того, о чем я говорю.

В первой части класс персонажа мог апгрейдиться только один раз, и не было возможности выбрать направление развития. Можно ли здесь будет выбирать путь развития персонажа? Появятся ли новые классы и виды оружия?

М: Да, система изменится. В прошлой игре все было слишком сурово: если персонаж погибал в процессе, его уже никогда нельзя использовать. Поэтому бессмысленно было позволять индивидуально прокачивать бойцов (а вдруг геймер их потеряет – придется потратить кучу времени на то, чтобы набрать новых людей и восстановить ту же команду!). Поэтому настройки были установлены так, что все персонажи одного и того же класса развивались одинаково. Так что если кто-то погибал, достаточно было взять одного из резервистов – и все.

Но в прошлой игре было много популярных персонажей. Следствие – много просьб в духе «Я хочу прокачать именно моего любимчика!» Поэтому мы изменили настройки. Например, разведчик (Scout) – если раньше он по мере прохождения игры только становился сильнее, то теперь можно выбрать параметры, которые он будет развивать в первую очередь. Например, можно научить его бегать быстрее, либо усилить его атаку. Так что если раньше было всего 10 классов, то теперь их будет 35.

Каковы главные изменения в игровой механике и дизайне миссий по сравнению с первой частью?

М: В первой части был Book Mode – одна история, которой нужно следовать, но в этот раз речь идет о школе. Поэтому миссии делятся по месяцам. В январе – одна, в феврале – другая. Эти большие миссии разбиты на множество маленьких, причем свобода действий довольно широка – вы часто сможете выбирать, что именно делать дальше. В прошлой игре было около 50 миссий и событий, теперь же, чтобы пройти игру полностью, включая миссии, открывающиеся после завершения основной сюжетной линии, придется осилить более 200.

А это все как-то связано с сетевым режимом, или в нем задействованы отдельные карты и наборы бойцов?

М: Мы готовим много интересных возможностей! Например, можно взять отряд, который вы заботливо прокачали в одиночном режиме, сидя дома, а прийти в гости к друзьям и бросить им вызов, гадая, что же у них там за воины! Разумеется, можно и играть в режиме помощи друг другу для прохождения сюжетной кампании.

Вот прямо так выпустить на карту второй отряд?

М: Не совсем так. Суммарное количество персонажей в вашей команде в любом случае ограничено. Оба геймера выберут количество бойцов, которое они хотят выпустить на поле (например, 5 и 3 или 1 и 7). Их можно одновременно двигать по полю, что оставляет широкие возможности для обходных маневров – например, кто-то может выступить в роли приманки, пока второй геймер расстреливает попавшихся на удочку противников. Так что если в одиночной игре никак не получается пройти миссию, можно попросить кого-то из друзей посильнее помочь. Играть можно и вчетвером, но тогда уже у каждого будет по два бойца.

А противник будет усиливаться из-за того, что вы играете не в одиночку?

М: Нет, иначе не было бы никакого смысла в помощи, проще было бы играть одному.

То есть, можно будет, например, в третью по счету миссию взять друга, прокачанного до двадцатого уровня и быстро все пройти?

О/М: Да, легко!

Как-то это слегка нечестно!

О/М: Хахаха! Ну, тут уж вам решать, поступать так или нет.

И все это доступно в любой из миссий основного режима, не только на специально предназначенных для этого картах?

М: Да, именно так.

Мы поиграли у вас на стенде и заметили, что карты стали меньше, чем на PS3. Да еще и разделены на две области, между которыми надо передвигаться.

М: В этот раз в демоверсии карта была поделена на две области, но в оригинальной версии будет больше – три или четыре. Действительно, в связи с ограниченными возможностями платформы PSP, мы не смогли перенести большие локации полностью. Но в этом есть и свои плюсы. Например, теперь можно будет выбирать маршрут – через какие области идти. Например, идти в лоб по короткому маршруту, или же в обход, где врагов поменьше или они вас попросту не ждут. Можно наносить отвлекающие удары – пока один геймер ввязывается в драку, второй потихоньку пробираться в тыл противника. Кроме того, переход от области к области – это своего рода чекпойнт, что полезно в самых длинных и сложных миссиях.

В первой части были два персонажа из игры Eternal Arcadia. Ждут ли нас во второй части подобные сюрпризы? И, кстати, есть ли шанс на то, что мы когда-нибудь увидим сиквел Eternal Arcadia (в США и Европе она называлась Skies of Arcadia).

М: О cameo-персонажах мы пока не можем ничего сказать – это секрет! Но сюрпризы непременно будут. Что касается «Аркадии», то у нее много поклонников, и мы бы очень хотели сделать продолжение. Ведь я тоже участвовал в создании этой игры, и мечтал бы вернуться к ее миру.

Планируется ли выпустить аниме по мотивам второй части?

М: В прошлый раз предложение пришло от самой аниме-студии, это была наша инициатива. В этот раз пока ничего не решено, но хотелось бы.

Конечно, хотелось бы, чтобы многие люди узнали о мире «Валькирии» не только по играм.

О: А вот я еще хотел добавить к одному из первых вопросов! Только что вспомнил. Ведь можно будет модифицировать не только воинов, но и танки! Всего будет более 100 разных запчастей, и не только к танкам, но и к другим боевым машинам. Можно будет изменять корпус, выбирать пушку, которая крепится сверху, и многие другие части – камуфляжную расцветку, наклейки. В итоге у вас получится собственный уникальный танк.

А розовый танк, как в Sakura Wars, тоже можно будет сделать?

М: Хаха! Конечно, есть же и розовый камуфляж!

О: Да, был такой!

Можно будет самому нарисовать узор или наклейку?

М/О: О да, нам бы хотелось эту опцию сделать... но это не так просто технически. Да и не многие хорошо рисуют.

Или можно будет, например, скачать только наклейку по сети и за деньги?

М/О: Проницательная девушка! Впрочем, мы оставим все на совести вашего воображения.

И, наконец, последний вопрос. Что было самым сложным в создании игры?

О: Мы впервые разрабатывали игру с возможностью играть по сети. И, например, сомневались, будет ли интересно одновременно двигать свои отряды в игре в реальном времени. В демо-версии на выставке пока не представлен сетевой режим, но можете рассчитывать, что с ним все будет хорошо. Вы увидите BLITZ в новом свете, не сомневайтесь. **СИ**



ВСТУПАЙ В БОЙ
ОДНИМ ИЗ ПЕРВЫХ!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

СДЕЛАВ
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ЗАКАЗ,
ВЫ УЖЕ СЕЙЧАС ПОЛУЧИТЕ:
DVD С ЭКСКЛЮЗИВНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ
ПО ИГРЕ,

БРЕЛОК В ВИДЕ ПАТРОНА,
ПЛАКАТ С АВТОГРАФАМИ
РАЗРАБОТЧИКОВ,

КУПОН НА СКИДКУ 200 РУБЛЕЙ
ПРИ ПОКУПКЕ ИГРЫ ДЛЯ Xbox 360,
PS3 ИЛИ PC-ВЕРСИИ В DVD-БОКСЕ
ИЛИ В КОЛЛЕКЦИОННОМ ИЗДАНИИ.

СКИДКА НЕДЕЙСТВУЮЩАЯ ПРИ ПОКУПКЕ
РЭВЕРСИ ИГРЫ В ОЖИДАНИИ ЗАКАЗА.



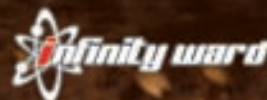
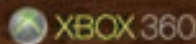
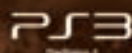
НОВАЯ 2009



MODERNWARFARE2.COM

КОМПЛЕКТ ПРЕДЗАКАЗА
В ПРОДАЖЕ
С 16-го ОКТЯБРЯ

РЕКЛАМА



© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty и Modern Warfare являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. PS®, PlayStation®, PSN® являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Логотип PC DVD ROM (TM) © EMA 2006. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. PC-версия игры распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



NOSTALGIA Когда речь заходит о трехмерных JRPG на Nintendo DS, сразу же вспоминается компания Matrix Software, их римейки Final Fantasy и чудные маленькие 3D-человечки. Теперь к этому ассоциативному ряду можно причислить и дизайн персонажей за авторством Акихико Ёсиды, человека, знакомого еще по Final Fantasy Tactics или, например, по работе над иллюстрациями к Final Fantasy XII. Надо заметить, что в Hikari no 4 Senshi его стиль узнается не сразу — очень уж сказочно и даже как-то «книжно» выглядят иллюстрации.

ЗАСЛУЖИВАЕТ
ВНИМАНИЯ

» Hikari no 4 Senshi: Final Fantasy Gaiden

За последние годы любой заинтересованный геймер мог узнать о Final Fantasy все. Римейки, порты, переиздания — то, о чем раньше американцы и европейцы могли только мечтать, теперь представлено в изобилии и на всех платформах.

Но Square Enix не думает останавливаться на достигнутом. Вместе с невероятным количеством сиквелов, продолжений, ответвлений и т.д. издатель по праздникам радует энтузиастов новыми и в то же время традиционными по всем статьям JRPG. Устали от экспериментов и игр про чокобо? Вот вам история о четырех воинах света, которая, с какой стороны ни посмотри, во всем выдает ностальгию разработчиков по ролевым играм эпохи Super Famicom.

Дебютный трейлер и едва поспевшая за ним россыпь скриншотов поначалу вселили уверенность, что нас ждет очередная JRPG-сказка для геймеров младшего школьного возраста, пусть и на трехмерном движке. Спустя какое-то время первые заметки в японской прессе внесли некоторую ясность, в частности, сообщалось, что разработчики, напротив, считают приоритетной как раз-таки взрослую аудиторию, потому как только умудренные опытом фанаты японских ролевых игр смогут оценить все заложенные в Hikari no 4 Senshi чудеса по достоинству. То есть оказалось, что все мерещившиеся ранее причуды в действительности являются своеобразным фансервисом, вызвавшим недопонимание только за океаном.

Спасем принцессу!

Речь идет, главным образом, о визуальном стиле игры: вызывающие умиление маленькие человечки бегают по живописным ло-

кациям, сражаются со «страшными» чудовищами, исследуют холодные темные пещеры и летают верхом на драконах. Даже здешняя карта настолько же волшебна в трехмерном воплощении, насколько и все остальное. Какой фантастический мир может обойтись без высокого старинного замка, чьи башни упираются в бесспорно темное небо, унося страх и трепет? Разве можно представить себе фэнтезийный мир без переходов через пустыни и аудиенции у султана? Что это за герои и борцы со злом, если они не сражаются с огнедышащими ящерами в подземельях? История четырех воинов пропитана сказочным настроением, передающимся геймеру с первых же кадров. Вот главный герой бежит куда глаза глядят, и земля под его ногами обретает форму шара — кажется, планета совсем крошечная и всего нескольких шажков достаточно для перехода от одного города к другому. Но нет. Разноцветная осенняя листва под его ногами уступает место снежным сугробам, а те, в свою очередь, сменяются серой землей с одинокими островками травы — протагонист добежал до степей и теперь не знает, куда ему держать путь дальше. Ведь еще столько локаций можно посетить!

Но создать сказочный мир — это лишь полдела, надо еще населить его такими же необычными жителями, героями и злодеями, чудовищами и таинственными обитателями... Не последнюю роль в общей картине играет сюжет, в основе которого лежит вполне предсказуемая, но ничуть от этого не



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Matrix Software
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
29 октября 2009 года
(Япония)
Онлайн:
www.square-enix.co.jp/hikarino4sensi
Страна происхождения:
Япония

Справа: Немного увеличенные скриншоты (какими их предоставили разработчики) показывают не самую приятную картину. Непонятно, где герои, где злодеи и, главное, что вокруг. Болота?



СПАСЕНИЕ ПРИНЦЕССЫ ПРОСТО НЕ МОЖЕТ НЕ СТАТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЕМ!

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Трехмерная Final Fantasy Gaiden на Nintendo DS — с умиленным дизайном персонажей и классической боевой системой. Производит впечатление доброй и красочной сказки, что тут же находит подтверждение в словах разработчиков.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что милый глазу дизайн окажется первым признаком неинтересной детской истории, высокой сложности, несвоевременного релиза на Западе.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На превосходную графику, великолепное музыкальное сопровождение, интересную ролевою систему, незабываемые путешествия по фантастическому миру.

Знакомая Job System в Final Fantasy Gaiden будет называться «системой корон». Непроста: головной убор будет служить напоминанием о том, какие таланты развивает в себе главный герой и, фактически, к какому классу бойцов относится. «Короны» можно модифицировать, т.е. устанавливать в них магические камни или прикреплять какие-нибудь аксессуары, что тоже отразится на способностях персонажа. Всего профессий в демоверсии для TGS было семь, однако в финальной версии их ожидается гораздо больше.

Скучная история. В центре событий оказывается юноша Бранд, которого сразу после четырнадцатого дня рождения вызывает в замок король и просит разыскать пропавшую принцессу. Кто же поможет ему в походе? Во-первых, Джуска, считающий себя главным соперником Бранда, во-вторых, солдат-новобранец Юнита — девушка серьезная и чрезвычайно увлеченная перспективами карьерного роста. Наконец, к команде присоединится жизнерадостная и немного неуклюжая Айри, младшая сестра похищенной королевской особы.

Спасение принцессы в компании таких спутников просто не может не стать веселым и увлекательным приключением. Герои вызывают симпатию, причем неважно, в каком образе они запомнились: что на официальных иллюстрациях, что на концепт-артах эти человечки создают нужное сказочное настроение, несмотря на простоту и, опять же, «детскость» дизайна. На этом фоне хочется особенно подчеркнуть мастерство Matrix Software, людей, заставивших поверить не просто в возможность создания красивых трехмерных RPG на Nintendo DS, но в возможность придать каждой полигональной модели уникальные черты, начиная с мелких деталей внешности и заканчивая оригинальной анимацией — казалось бы, невероятно, но оценки «превосходно» заслуживает даже анимация. Скажем, кокетка Айри может и плечиком повести, и запрыгнуть на месте, радостно хлопая в ладоши, да и вышагивает она как настоящая фотомодель. Совсем другое дело — Юнита, девушка строгая и спокойная, она не размахивает руками во время разговора и вряд ли понесется сломя голову за неведомой зверушкой.

Трудности восприятия

Многие геймеры в обсуждениях Hikari no 4 Senshi чаще жалуются на дизайн, чем восхищаются им. В то же время, с некоторой



Правильная экипировка и хорошая прокачка — путь к победе над любым боссом в Final Fantasy.



У страшной Северной Ведьмы много приспешников. И все сплошь чудища — большие и черные.

оговоркой и предыдущие работы Matrix Software можно назвать «сказочными» и «во всем традиционными», при этом каждая из уже выпущенных игр тоже по-своему стремилась вызвать ностальгию у геймера. Отличие заключается в том, что в Final Fantasy Gaiden канон сохранился в целости: вместе с дизайном персонажей, боссов, локаций, одновременно с классическим сюжетом о спасении похищенной принцессы, сражения здесь предлагают оглянуться назад и задуматься, насколько боевая система времен SNES может быть актуальна сегодня и что можно соорудить на ее основе. Пошаговые схватки, свобода выбора классов персонажей, простые и всем знакомые заклинания и статусные атаки-ловушки — все названные вещи, придуманные много лет назад, идеально вписываются в общую концепцию Hikari no 4 Senshi. Только неуклюжие бойцы-иконки превратились в милые полигональные модели, полотно серых пикселей теперь действительно напоминает каменную кладку, свободно кружащая вокруг арены камера показывает происходящее с разных ракурсов, а графический движок удивит какими-нибудь спецэффектами.

Впрочем, можно с той же уверенностью заявить, будто история о том, как четыре бравых воина отправились спасать принцессу и сражаться с приспешниками Северной

КОКЕТКА АЙРИ МОЖЕТ И ПЛЕЧИКОМ ПОВЕСТИ, И ЗАПРЫГНУТЬ НА МЕСТЕ, РАДОСТНО ХЛОПАЯ В ЛАДОШИ, ДА И ВЫШАГИВАЕТ ОНА КАК НАСТОЯЩАЯ ФОТОМОДЕЛЬ.

Ведьмы (вот ведь злодейское прозвище получила несчастная!), является несерьезным, шуточным проектом, высмеивающим отдельно взятые жанровые стереотипы и шаблоны. Так ли это на самом деле? Какого мнения придерживаются сами разработчики? «Это будет классическая фэнтези-JRPG, использующая современные технологии», — говорит продюсер Томоя Асано. А об остальном геймеры узнают уже в конце осени, после выхода игры в Японии. **СИ**

Визу: Живописности здешних локаций можно только подивиться. Особенно хорошо получились те, где используется больше ярких красок.



В Hikari no 4 Senshi будет классическая пошаговая боевая система — об этом разработчики заявляют сразу, и, кажется, ничто не способно заставить их усомниться в принятом решении. Единственное отличие от традиционной боевки заключается в отсутствии MP. На смену магии пришли очки действия, что открывает несколько иную тактику ведения боя: так, игрок может пропустить ход, чтобы подкопить AP и использовать более мощное заклинание, а то и несколько подряд.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



LEVEL-5 11 лет назад студия была маленькой и скромной, но успех Dark Cloud и Dragon Quest VIII сделал свое дело: очень быстро Level-5 превратилась в крупную независимую компанию, которая способна не только разрабатывать прекрасные игры, но и издавать их собственными силами. Добившись заметного успеха с сериалом Professor Layton, разработчики даже позволили себе купить права на название футбольного стадиона в Фукуоке – бывший Hakata no Mori Stadium в 2008-м был переименован в Level-5 Stadium.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Родная страна Оливера вымышленна, но чрезвычайно напоминает Британию начала прошлого века.



Персонажей можно свободно передвигать по полю боя стилусом.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

» Ni no Kuni

Хаяо Миядзакэ не пользуется Интернетом и терпеть не может видеоигры, однако его студия Ghibli создает JRPG в сотрудничестве с Level-5, авторами детективного сериала о профессоре Лэйтоне. Личные пристрастия – это одно, бизнес – другое.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Level-5
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Level-5
Количество игроков:
1
Дата выхода:
весна 2010 (Япония)
Онлайн:
<http://ninokuni.jp>
Страна происхождения:
Япония

Разработчикам повезло: они обратились в Ghibli, когда студия только завершила мультфильм «Рыбка Пононь на утесе» (в российских кинотеатрах он шел в сентябре) и не успела приняться за новую ленту. Чтобы аниматоры и художники не скучали без дела, их решили занять мини-проектом – видеоролики для игры предстояло нарисовать лишь за три месяца. На деле сотрудники Ghibli, известные своей любовью к ручной анимации, просидели над сценками Ni no Kuni почти год. А в результате получилось всего ничего – каких-то пятнадцать минут рисованных эпизодов.

Но влияние студии Миядзакэ заметно не только в анимационных вставках. Дизайн персонажей и мира, сюжет, музыка – все именно такое, как ожидаешь увидеть в фильме общепризнанного гения анимации. Саундтрек пишет Джо Хисаиси, композитор «Навсикаи», «Тоторо» и вообще большей части лент Ghibli. Его музыку разработчики настолько ценят, что даже решились использовать для игры четырехгигабитный картридж – лишь для того, чтобы все треки представить в хорошем качестве. Уже сейчас заметно, что звучит игра не хуже сериала про Лэйтона и даже мультфильмов Ghibli. Нашлось местечко на картридже и для

озвученной речи – не все, но многие диалоги зачитываются вслух.

В геймплее Ni no Kuni не спешит расставаться с избитыми клише жанра (хотя у Level-5, создавших восьмую и девятую часть Dragon Quest, есть полное право эти клише использовать), а выделяет игру в первую очередь сюжет – история больше напоминает о той же «Пононь», нежели о Final Fantasy. Судите сами.

Когда у тринадцатилетнего Оливера от болезни умирает мать, мальчик встречает волшебное существо Сидзуку – ожившую плюшевую игрушку с фонариком на носу (пол зверька не определен, но говорит он мужским голосом).

Слева: Во время роликов на движке камеру не стесняются придвинуть поближе к героям.



Ghibli

Студия, основанная Хаяо Миядзакэ, прежде никогда не работала над играми. Да и вообще далеко от своей специализации (производство полнометражных мультфильмов) команда старалась не отходить. И правильно: большую часть значимых анимационных лент Японии создали именно в Ghibli. Многие из них («Панда большая и маленькая», «Могила светлячков», «Мой сосед Тоторо», «Небесный замок Лапута», «Порко Россо», «Ведьмина служба доставки», «Унесенные призраками», «Ходячий замок», «Навсикая из Долины ветров») сегодня доступны и в России стараниями компаний RUSCICO и CP Digital, но, к сожалению, не каждый мультфильм получил достойное издание.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Японская RPG от Level-5 и Ghibli. В геймплее нового мало, но выглядит и звучит игра превосходно – именно такого ждешь от создателей «Тоторо» и «Унесенных призраками».

ЧЕГО БОИМСЯ? Что старомодная боевая система быстро надоест, случайные встречи с монстрами окажутся слишком частыми, а никаких онлайн-функций или кооператива так и не появится.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На прекрасный сюжет, необычных героев, красивую оркестровую музыку Джо Хисаиси и анимационные вставки от Ghibli. Любопытно будет посмотреть и на «книгу магии», которая прилагается к картриджу Ni no Kuni.



Игра будет продаваться вместе с «книгой магии» в толстой обложке – такой же, как у главного героя.

Сидзуку отдает мальчику книгу магии и волшебную палочку, а тот первым же своим заклинанием открывает ворота в параллельный мир Ни но Кун, который населяют двойники людей, живущих в реальности героя. В новом мире Оливер надеется узнать, как вернуть к жизни мать, а волшебному зверьку нужно, чтобы мальчик сверг тирана Дзябо, который запретил использовать магию и забрал у некоторых обитателей Ни но Кун часть души. По ходу прохождения вы с помощью волшебства будете возвращать людям храбрость, доброту и прочие украденные добродетели.

С этого места история, к счастью, не скатывается в ролевые стереотипы: товарищи по партии, скажем, совсем не похожи на клонированных «воинов» и «магов». Одной из ваших боевых подруг станет, например, жизнерадостная девочка Мару, которая в реальном мире не выходит из дому из-за тяжелой болезни. У персонажей будут своеобразные саммоны, в Ni no Kuni они называются имэдзин и играют на поле самостоятельную роль (по сюжету, каждый из них – фрагмент души героя). У Оливера, например, имэдзин оказывается округлым, миленьким и боевитым воином с мечом. Развиваются такие зверьки вместе со своими хозяевами, но на них также влияют Hero Points – эти очки начисляются, когда вы выполняете задания или просто делаете что-то полезное для обитателей виртуального мира. В пошаговых битвах имэдзин стоит в одном ряду с героем и точно так же слушается каждого вашего приказа.



Верхний экран консоли привычно отдан под карту местности.

Таким персонажам в фильмах Ghibli намного уютней, чем в JRPG для Nintendo DS.



Сами же драки до скучного похожи на все то, что мы уже видели в сериале Dragon Quest: создается впечатление, что Level-5 замахнулись с Ni no Kuni на массовую аудиторию и потому не спешат с экспериментами. Линейки готовности, меню с пунктами «атака», «магия» и «предметы» – все это давно известно фанатам жанра. Есть, впрочем, и еще кое-что: персонажей из партии на поле боя можно переставлять. Магов и лучников, например, стоит прятать за воинами, которые умеют отражать атаки. Такой небольшой штрих должен сделать битвы Ni no Kuni чуть динамичнее.

Необычно и то, что Оливер в потустороннем мире оказывается не воином, а магом, в его арсенале – лишь заклинания, а спецприемы с мечом выполняет имэдзин, самому мальчику такое не под силу.

Хотя в бою все заклинания запросто вызываются через меню, некоторые сюжетные эпизоды требуют от игрока доставать стилус и рисовать на экране какую-нибудь руну. Причем, если верить разработчикам, руны эти при-

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ И МИРА, СЮЖЕТ, МУЗЫКА – ВСЕ ИМЕННО ТАКОЕ, КАК ОЖИДАЕШЬ УВИДЕТЬ В ФИЛЬМЕ ХАЯО МИЯДЗАКИ.

ведены только в толстой книжке, которая поставляется в комплекте с Ni no Kuni. Пока не совсем понятно, как такая идея будет работать на портативной консоли: неужели геймеров заставят носить с собой томик в толстом переплете? Кстати, в нем окажутся не только магические руны, но и описания монстров, и прочая полезная информация.

Стилу можно использовать и для передвижения: водить героя по городам и подземельям предлагают как кнопками, так и посредством сенсорного экрана. Управление необычное: вы дотрагиваетесь до любого участка дисплея, на нем появляется стрелка. Затем вы отводите стилус в сторону, а стрелка тянется следом – чем она длиннее, тем быстрее бежит Оливер.

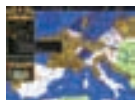
Важнее всего в Ni no Kuni не сам геймплей, а то, как он подается. Дизайн монстров и героев великолепен, но ведь и сама графика хороша. Нарисованные вручную задники и объемные модели персонажей смотрятся одинаково замечательно. Сюжетные ролики на движке тоже должны выйти качественными – хотя бы за счет прекрасной озвучки и проработанной анимации.

Изначально Ni no Kuni была анонсирована для двух платформ, причем вторая долгое время не называлась. Кто-то ждал порт для PS3 или Xbox 360, но загадочной «консолью икс» оказались всего лишь мобильные телефоны. Так что не надейтесь в скором времени посмотреть ролики из Ni no Kuni в высоком разрешении. Немного обидно, что со свежей работой Ghibli придется знакомиться лишь посредством крошечных экранов DS, но зато именно на ней, самой популярной консоли современности, столь любопытная JRPG обязательно добьется внимания геймеров. **СИ**



Начертание заклятий при помощи стилуса тоже исполнено весьма традиционно.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СЕСТРЫ ПО-ЕВРОПЕ. Сестрой (хотя и не близнецом) Arsenal of Democracy станет For the Glory, перепевающая идея Europa Universalis II и, что неудивительно, сделанная на движке Europa. Основной козырь For the Glory – масса новых событий (всего их будет больше 10 тысяч), так что прохождение за некоторые страны может пойти совсем не так, как в «Europa II». А вот в Arsenal of Democracy, к сожалению, с дополнительными событиями как-то не сложилось. Впрочем, варианты альтернативного развития истории все равно останутся.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский дистрибьютор:
«1С»/Snowball
Разработчик:
BL-Logic
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
декабрь 2009 года
Онлайн:
forum.paradoxplaza.com/
forum/forumdisplay.php?f=462
Страна происхождения:
Германия

Вверху: Это не дура, это «Дора» – огромная железнодорожная пушка, для которой сокрушить парочку фортов – раз плюнуть.

Внизу: Экран торговли поможет избежать ситуации, когда в стране внезапно заканчивается нефть. Теперь AI проследит за этим и закупит «черное золото» сам.



Arsenal of Democracy

ЧТО ЗНАЕМ? Студия BL-Logic взяла Hearts of Iron II и решила сделать на ее основе собственную глобальную стратегию про Вторую мировую. Но отличий от оригинала у Arsenal of Democracy будет не так много, как хотелось бы. Список стран тот же, исторических событий не прибавится, да и карта мира сохранится в прежнем виде. С другой стороны, появятся новые типы юнитов (например, железнодорожная артиллерия, способная бомбить соседние провинции, снижая организованность войск и уничтожая укрепления) и дополнительные технологии, особенно полезные на поздней стадии игры. Тем, кому неинтересно постоянно искать партнеров для покупки и продажи ресурсов, предложат систему автоматической торговли с массой настроек. Любители шпионажа найдут в игре более развитую систему разведки и новые задания для

агентов (вроде возможности узнать, где находятся флоты противника). И всем наверняка понравятся улучшения AI, обещанные создателями. Теперь искусственный интеллект будет грамотнее управлять ходом боевых действий и правильнее составлять приоритеты при выборе типа создаваемых дивизий. И все же изменений для полноценной игры как-то недостаточно.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что изменений будет слишком мало для превращения Arsenal of Democracy в самостоятельную игру, и перед нами окажется лишь еще один мод, за который непонятно почему надо платить.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересные новые «фишки», вроде железнодорожной артиллерии, которые позволят разнообразить тактику.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



CAMELOT Японская компания-разработчик, основанная в 1990 году, первую пятилетку сотрудничала исключительно с Sega, создавая для разных платформ игры со словом «Shining» в названии, затем начала также работать с Sony и Nintendo: PlayStation достался симулятор гольфа и довольно бездарная ролевая игра, для консолей «большой N» делались преимущественно «сторонние» игры про Марио. Сегодня Camelot трудится только на благо Nintendo: для DS готовится новая Golden Sun, для Wii – RPG, о которой пока ничего не известно.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing, fantasy
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Camelot
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2010 год (Австралия, США)
Онлайн:
www.camelot.co.jp
Страна происхождения:
Япония



Вверху: В статике не-которые трехмерные фоны практически не уступают «классическим» спрайтам.

Внизу: Фараон-робот Рамзес не даст героев в обиду!

Golden Sun DS

ЧТО ЗНАЕМ? О третьей серии Golden Sun разговоры велись не то слово как долго: первое время после выхода The Lost Age (2003 год) предполагалось, что цикл так и продолжится на Game Boy Advance, позже пошли слухи об игре для GameCube, и лишь недавно – спустя шесть долгих лет! – устаканилось, что творение Camelot достанется многочисленным обладателям DS. На данный момент о проекте известно очень мало (название – и то рабочее), однако на E3 был продемонстрирован видеоролик, позволяющий сделать некоторые выводы. Перво-наперво отталкивает отказ авторов от старой графической модели Golden Sun: новая игра будет походить на последние карманные Final Fantasy и Dragon Quest – а это подвижная камера, красивые пиксельные фоны и все, что к ним прилагается. С другой стороны, выигрывают в зрелищности битвы: разворачивающиеся на обоих экранах

атаки монстров-помощников производят самые приятные впечатления. Героями новой истории, вероятнее всего, окажутся дети персонажей предыдущих GS; команда Хироюки Такахаси обещает не только бережно сохранить все, что сделало GS одной из лучших портативных RPG, но и должным образом задействовать особенности двухэкранной консоли, благодаря чему игра станет еще более необычной.

ЧЕГО БОИМСЯ? Смены графического решения. Обе существующие Golden Sun во многом подкупали именно «плоским», но таким ярким миром, и неизвестно, возможно ли воссоздать то же самое в 3D.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На появление ролевой игры, которая затмит римейки Final Fantasy и встанет на одну ступень с девятой Dragon Quest, а то, может, переплюнет и ее.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



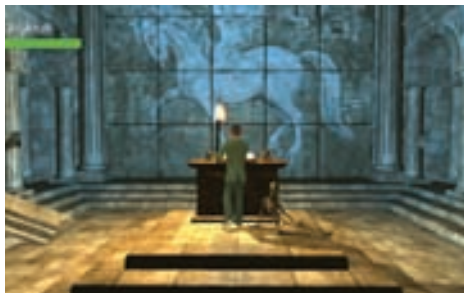
ДОКТОРА ВЫЗЫВАЛИ? Странная история доктора Джекила и мистера Хайда увидела свет в 1886 году. По прошествии лет повесть стала еще популярнее, во многом благодаря кинематографу, — по мотивам книги вышло свыше полусотни фильмов, включая такие успешные и известные, как Dr. Jekyll And Mr. Hyde (1931 и 1941 гг.), Dr. Jekyll and Ms. Hyde, Mary Reilly. Огдельного упоминания заслуживает недавний мини-сериал Jekyll, который стоит посмотреть хотя бы ради исполнителя главной роли, номинанта «Золотого глобуса» Джеймса Несбитта.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure, third-person
Зарубежный издатель:
bitComposer Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Pixelcage
Количество игроков:
1
Дата выхода:
III квартал 2010 года
Онлайн:
www.bit-composer.com/www_en/game.aspx?gameid=956537ba-ca11-4911-ac26-8293f013a22a
Страна происхождения:
Германия



Вверху: Игра выдержана в мрачных, «дождливых» тонах. Кажется, вот-вот демонический Хайд выпрыгнет из ниоткуда и утащит нас в преисподнюю.



Вверху: Решение некоторых головоломок придется искать в настоящих книгах по древнегреческой мифологии.

Jekyll & Hyde

ЧТО ЗНАЕМ? По Лондону XIX века прокатилась серия громких преступлений. Некий Эдвард Хайд, одним видом вызывающий страх и глухое раздражение у мирных жителей, безнаказанно совершает отвратительные поступки, разрушая все на своем пути, точно ураган. Город меж тем гибнет от чумы и нищеты; Генри Джекил отправляется по злачным местам Лондона в поисках лекарства, заодно пытаясь раскрыть заговор древней оккультной секты. Несмотря на очевидные родственные связи, авторы Jekyll & Hyde заимствуют из знаменитой повести Роберта Стивенсона лишь завязку, рассказывая в целом другую историю. Вместо того чтобы запереться в кабинете, доктор рыщет по канализациям, общается с представителями криминального мира, а свободное время посвящает приготовлению микстур. Возможность свободно переключаться между двумя личностями помогает устранить пре-

грады, ведь каждый герой наделен уникальными способностями, соответствующими его натуре. Джекил специализируется на пазах, активно использует колбы из мини-лаборатории. Его альтер эго — олицетворение грубой силы, в экшн-сценах он незаменим. Впрочем, на лавры шутера Jekyll & Hyde не претендует — пиксель-хантинг тут доминирует над прочими аспектами, на радость поклонникам адвенчур.

ЧЕГО БОИМСЯ? Уже сейчас хочется упрекнуть сценаристов в чрезмерно вольном обращении с классическим сюжетом — ничем хорошим это не кончится. Внедрение экшн-элементов вызывает определенные опасения.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На действительно страшный хоррор в декорациях смурного Лондона. Что стандартных и нелогичных задачек будет минимум.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИЗДАТЕЛЬ Marvelous Entertainment в первую очередь известен как родитель «сельскохозяйственного» сериала Harvest Moon, насчитывающего уже почти три десятка выпусков. Кроме того, в Японии издательство выпускает огромное количество игр по мотивам всевозможного аниме: тут и три части Gunslinger Girl, и Mai-HiME, и BECK, и Oh My Goddess, и даже Bincho-tan. Из самого свежего особенно любопытны Muramasa: The Demon Blade и Arc Rise Fantasia. Наконец, зимой должно поступить в продажу продолжение No More Heroes.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
adventure, third-person/
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Marvelous Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Marvelous Entertainment
Количество игроков:
1
Дата выхода:
5 ноября 2009 (Япония)
Онлайн:
www.mmvm.co.jp/special/
game/ds/sakuranote
Страна происхождения:
Япония



Вверху: «Намида» в переводе с японского значит «слеза». Игроку придется собирать слезы врагов и NPC для того, чтобы продвинуться по сюжету.

Внизу: Во время диалогов с помощью кнопок «А» и «В» можно будет выбирать варианты ответов.

Sakura Note: Imanitsu na Garu Mirai

ЧТО ЗНАЕМ? Sakura Note — квест о мальчике, живущем в обычном японском городе. В один прекрасный день по соседству с его домом селится девочка по имени Нанами, за которой охотятся призраки. Как нетрудно догадаться, задача игрока — помочь несчастной и попутно разгадать тайну деревьев сакуры, имеющих какое-то отношение ко всему происходящему. Основа игры — так называемая everyday fantasy, фантастическая история (в которой можно играть не только за людей, но и за кошек и собак) в антураже реального («повседневного») мира. Кроме идейного и визуального сходства с культовой Mother у Sakura Note есть еще одна сильная сторона — авторы. Над игрой трудится команда, которую в пору называть современной Dream Team: за геймдизайн отвечает Акира Уэда (в свое время потрудившийся вместе с Кенити Ниси над Moon: Remix RPG Adventure), сценарий написал Кадзусиге Нодзима

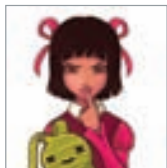
(сценарист седьмой, восьмой, десятой и X-2 частей Final Fantasy, а также многих других любимых в народе игр), художественный облик Sakura Note разработал Хидео Минаба (арт-директор Final Fantasy XII и Lost Odyssey) и, наконец, музыку написал Нобуо Уэмацу, в представлении явно не нуждающийся. Факт: плохую игру эти люди сделать в принципе не в состоянии.

ЧЕГО БОИМСЯ? Вынуждены признаться: учитывая небольшой объем доступной информации, никаких опасений относительно игры на данный момент у нас попросту нет. Вот-вот Sakura Note появится в Японии и уж тогда...

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На один из самых интересных квестов для DS с сильной ролевой составляющей. А учитывая хорошие отношения между Marvelous и Xseed Games, еще и на скорый англоязычный релиз.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Наталья Одинцова

Мартин Дефрайс, руководитель издательства Rising Star (заокеанской «дочки» Marvelous), рассказал, что многие британские торговые сети отказываются распространять двухмерный beat'em up Muramasa: The Demon Blade (Wii). Вернее, в качестве секонд-хэнд диска взять готовы, а вот брать партию у издателя – ни-ни. И загвоздка, как утверждает Дефрайс, не в качестве игры (и мы ему верим!), а в том, что она нишевая и не сиквел какого-нибудь громкого хита. Неправедливо!

Хит-парад Великобритании

1	FIFA 10	Electronic Arts
2	Uncharted 2: Among Thieves	SCEE
3	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters
4	Wii Sports Resort	Nintendo
5	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	Sega
6	Need for Speed: Shift	Electronic Arts
7	Brutal Legend	Electronic Arts
8	Professor Layton and Pandora's Box	Nintendo
9	Halo 3: ODST	Microsoft
10	Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda

Хит-парад Японии

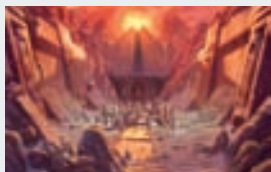
1	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	Nintendo	DS
2	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
3	Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	DS
4	Inazuma Eleven 2: Threat of the Invaders	Level 5	DS
5	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
6	Gran Turismo	Sony	PSP
7	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
8	Macross Ultimate Frontier	Namco Bandai	PSP
9	Love Plus	Konami	DS
10	Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito	Square Enix	DSS



События прошлых лет

Год назад

EA и BioWare официально объявляют название новой MMORPG по мотивам «Звездных войн» – Star Wars: The Old Republic.



Пять лет назад

Слухи о консоли Xbox Next набирают обороты – стало известно, что Microsoft выпустит сразу три варианта приставки: Xbox Next, Xbox Next HD и Xbox Next PC.



Семь лет назад

Square и Enix объединяются в одну компанию, Sony объявляет, что продажи PS2 достигли двух миллионов, а Blizzard выпускает демку Warcraft 3: Reign of Chaos.





PlayStation
Network



WWW.TEKKEN.COM

16

www.pegi.info

BANDAI
NAMCO
Games

namco

THE TEKKEN 6™



КОРОЛЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!



PS3
PlayStation 3


КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Роль творца

Вот представьте себе ситуацию: издательство X анонсирует игру Y, показывает красивые скриншоты, приводит список фиш. Как понять, стоит ли ждать ее и надеяться на лучшее?

Каждый год в мире проходит несколько крупных выставок. На них издательства выставляют новинки и назначают избранным журналистам встречи. Там их может ждать что угодно — секретная демоверсия, презентация игры от пиарщика, пресс-конференция, интервью с абстрактными «разработчиками» (из тех, кто «под рукой»; имя и фамилию в этом случае узнаешь уже на месте) и, наконец, разговор с конкретным Питером Молине или Хидео Кодзимой. И понятно, что последний вариант возможен только если в команде в принципе есть такой вот человек.

Мой прекрасный заместитель не устает мне напоминать, что у каждой вещи (шире — любого дела, занятия) должен быть хозяин. Если редакционный фотоаппарат считать «общим», он рано или поздно сломается или потеряется. В разделе журнала, за который формально отвечают два человека, чаще всего можно найти ошибки. Но это еще полбеды. Главное, что такое «общее дело» без явного хозяина-лидера будет вяло вариться в собственном соку и никогда не поднимется на новый уровень. При этом две разные команды с одними и теми же исполнителями могут выдавать совершенно разный результат в зависимости от того, есть ли среди них человек, готовый «взять игру на себя» и заразить своим видением остальных, или же они все до единого слепо следуют инструкциям и планам.

Все это в полной мере касается и игр. Если окинуть взглядом все хиты последних лет, можно заметить одну любопытную вещь. Если игра четко ассоциируется с одним или двумя (геймдизайнер и продюсер) людьми, у нее гораздо больше шан-

сов оказаться хорошей, чем у детища «команды» или «студии» (самое ужасное — безымянного подразделения крупной корпорации). Совершенно необязательно, чтобы это были звезды, вроде Хидео Кодзимы, — каждый когда-то начинал с малого. Но «хотя бы чья-то» игра всегда перспективнее игры условно «ничьей».

Как формируются эти ассоциации, как геймдизайнеры становятся известными широкой публике? Металл славы куется именно на выставках, куда журналисты приходят посмотреть игру. Если PR-менеджеры считают, что разработчиков прессе лучше не показывать, — вопрос снимается сам собой. Другое дело, когда те все же готовы к разговору. Очень часто бывает так, что они способны лишь прокомментировать происходящее в игре («вот сейчас я прыгаю, нажав на кнопку А»), перечислить виды оружия и выдать несколько дежурных строк из пресс-релизов. Такие люди панически боятся ляпнуть что-то лишнее и поминутно оглядываются на представителя издателя. Журналистам не из чего делать интервью, нечего цитировать в превью и нет смысла даже упоминать человека и публиковать его фотографию. Совсем другое дело, когда разработчик готов найти интересные ответы даже на каверзные вопросы, поделиться собственным видением по любой теме и заразить журналистов энтузиазмом по поводу новой игры. С одной стороны, это хороший материал для статьи. С другой, толковый человек в команде — признак того, что новинка и вправду заслуживает внимания. Итог — публикации, которые и приносят известность.

То ли в 2005, то ли в 2006 году я встречался с Capcom по поводу Dead Rising и с Konami по поводу Coded Arms: Assault. Обе игры — одинако-

во неизвестные; чего ждать — неясно. Так вот, Coded Arms представлял японец, имени которого я даже не запомнил. Из разговора складывалось впечатление, что вся концепция сводится к «давайте сделаем версию Coded Arms для консоли нового поколения, там же графика лучше!» (первая часть — для PSP). Дескать, дали ему в зубы движок Unreal Engine 3 и из-под палки заставили ваять неинтересный ему шутер от первого лица. Напротив, Кейджи Инафунэ прямо-таки излучал энтузиазм, охотно рассказывал и об опыте игры в Resident Evil, о любимых зомби-фильмах, о кризисе жанра survival horror и желании найти собственную, уникальную нишу. В итоге сейчас, спустя много лет, «СИ» публикует превью Dead Rising 2 по мотивам громкой презентации на Tokyo Game Show 2009, а Coded Arms: Assault так тихо и сгинула где-то в недрах издательства, не дойдя до геймеров.

Понятное дело, что не всегда один человек способен сделать игру крутой. Во время поездки в Польшу, в студию Farm 51, готовящую шутер NecroVision, я убедился, что с «видением» у руководителя проекта все в порядке. Ему и вправду было, что сказать геймерам. Но вот незадача — из средств у него был маленький офис в шахтерском городе Гливица и платформа PC с прицелом на издание в Восточной Европе. Выше головы не прыгнешь. И все же, читая превью в «Стране Игр», всегда обращайтесь внимание, упоминаем ли конкретных людей или же ограничиваемся абстрактным «разработчики», «команда», а то и вовсе пишем в пассивном залоге: «готовится», «куется». Это важно. Чтобы электронное развлечение стало настоящим образчиком искусства, без творца никак не обойтись.

POLYPHONY™
DIGITAL

playstation.ru
ru.gran-turismo.com



GRAN TURISMO®

THE REAL DRIVING SIMULATOR



**ТВОИ 800 АВТОМОБИЛЕЙ. ТВОЯ ГОНКА.
ТВОЙ МИР В ТВОИХ РУКАХ.**

Всемирно известная гоночная игра теперь доступна всегда и везде! Более 800 лучших автомобилей мира, включая Ferrari и Lamborghini, 35 потрясающих трасс, - и головокружительное ощущение скорости, адреналин борьбы на трассе, волнующее чувство победы! Все это - в новой игре легендарной серии Gran Turismo, доступной только для PSP и PSP™go.

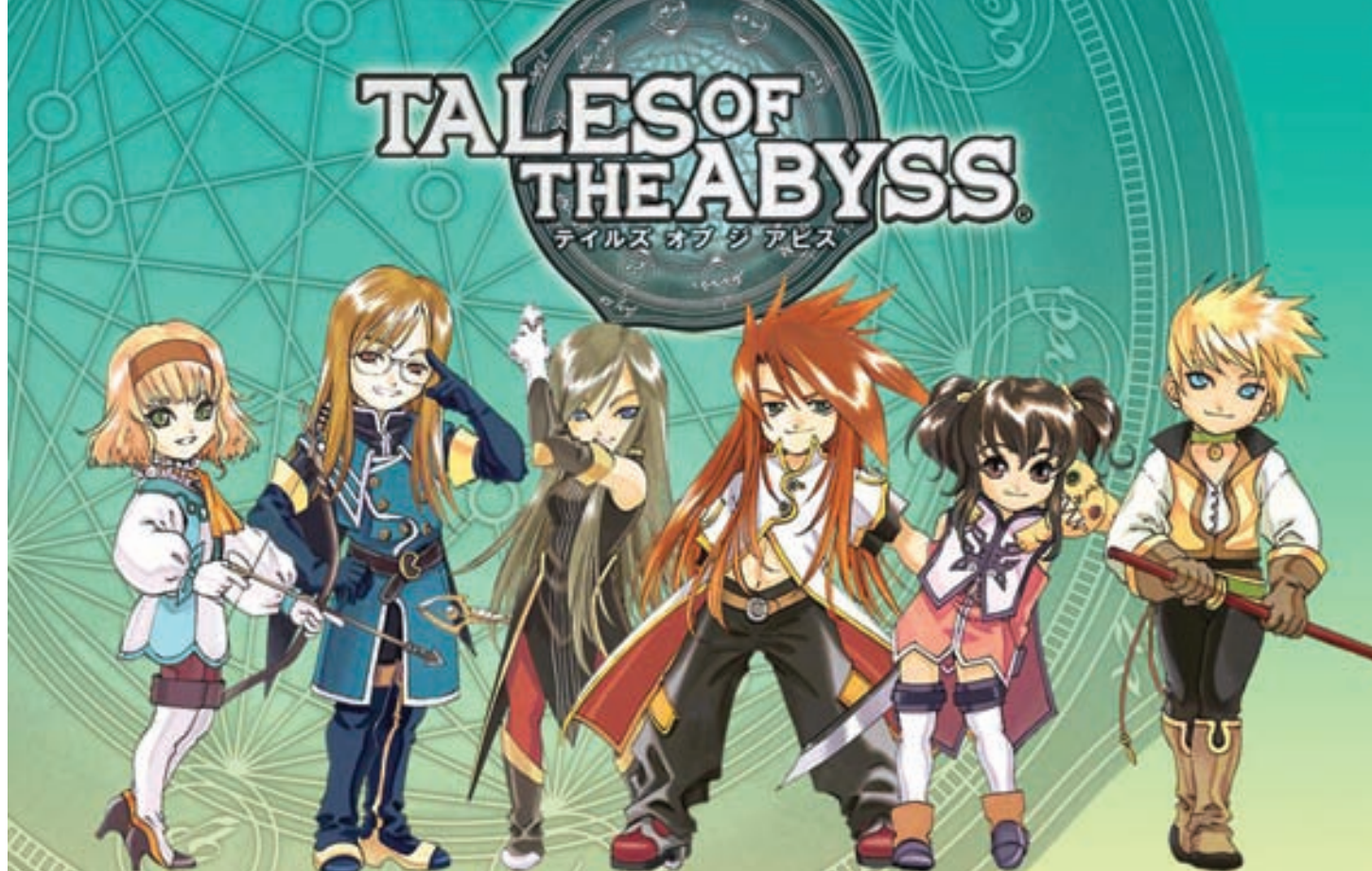
pspinyourhands.com

ПОЛУЧИТЕ GRAN TURISMO ДЛЯ PSP БЕСПЛАТНО
ПРИ ПОКУПKE PSP™GO ДО 25 ОКТЯБРЯ 2009.
ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ ЧИТАЙТЕ НА САЙТЕ
RU.PLAYSTATION.COM/PSPGOGTOFFER



PSP.
PlayStation Portable





СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Пошлость, банальность и JRPG

Каждый раз при заполнении списка релизов для открывающей полосы рубрики «На полках» наталкиваюсь на что-то ролевочное и сокрушаюсь. Подростки спасают мир. Или друг друга. Или и то, и другое вместе. Постоянно. Почему же в массах господствует стереотип о том, что JRPG славятся сюжетами?

Позволю себе сперва небольшое отступление. Недавно я неторопливо, вдумчиво перепрошел Final Fantasy VII. Впервые за много лет. И был шокирован: оказывается, игра, которую я полжизни считал любимой, на самом-то деле напичкана совершенно дурацкими аляповатыми моментами — от просто недокомичных гэгов до сюжетных неувязок — отлично подходящих ее SD-стилю, но не желающих мириться со здравым смыслом и трезвой логикой. И их так много, что если бы Square Enix взялась-таки за осовремененный римейк «семерки», то добрую половину сценария пришлось бы переписывать с чистого листа. А в восьмой и девятой частях ситуация и того хуже — там куда ни ткни, ждет одно расстройство. Выходит, что Final Fantasy XII, столь поносимая целевой аудиторией «финалок» за лаконичный сюжет без любовной истории, на деле оказывается не-сравненно приличнее и взрослее любой «классической» части. А публика ее костерит потому, что банально не доросла. Восприятие не то.

А потом эти люди взглянут на «Марио» и скажут, что это фигня для детей, а их истории про любовь и спасение мира глубоки. Возможно, им не с чем сравнивать; может быть, кругозора не хватает или просто не успело это еще приесться? По правде говоря, мне сложно придумать причи-

ну, по которой взрослый и опытный геймер будет с готовностью в сотый раз смотреть, как стереотипные анимешные герои сражаются во имя добра, воспевают свою дружбу и спасают мир.

Ведь исключений-то мало. С относительно регулярностью противится этой тенденции сериал Shin Megami Tensei, иногда Square Enix радуется разрывающим шаблоны произведением. Но чаще — нет. Взять тот же недавно анонсированный Nier — проект, кажущийся достаточно нетривиальным на первый взгляд. «Он сражается не ради справедливости, — говорит нам трейлер. — Он сражается, чтобы спасти сестру». Все, интерес потерян. The Last Remnant — то же самое. Убей дракона, спаси принцессу. Отчего же тогда предубеждение перед усатым водопроводчиком, но не перед анимешной молодежью? Что, некавайно? Пафоса маловато? Или, чай, «слишком по-детски»? В конце концов, кто больше всего боится того, что их посчитают детьми, как не подростки?

Нет, конечно, я не пытаюсь свести все исключительно к однообразию фабул. Детали тоже имеют значение, и исполнение играет не последнюю роль. Хорошо проработанная предыстория, как в BioShock или Metroid Prime; великолепные диалоги и юмор, как в играх Тима Шафера; уникальная подача пусть даже банального сюжета — как, например, в Machinarium

или Portal. Где это все в JRPG? Даже самое банальное из этого списка — частые и насыщенные шутками диалоги — со времен третьей «Грандии» было, кажется, только в Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates. В абсолютном же большинстве японских ролевоек (где главную роль вроде как играют персонажи и сценарий) герои говорят друг с другом только в сюжетных сценах — которых явно становится меньше из-за необходимости тщательно их анимировать и озвучивать. Жанр консервативен до ужаса, и редкие исключения в виде какой-нибудь The World Ends with You это только подчеркивают. TWEWY, кстати, еще и напоминает нам о том, насколько редки для JRPG какие-то оригинальные визуальные решения (максимум, на что жанр способен, кажется, — это сел-шейдинг) и нетривиальные боевки.

Надоело. Я бросил активно смотреть аниме из-за его дичайшей заштампованности — а теперь, судя по всему, из зоны интересов выйдут и JRPG, благо клише в них используются все те же. Остается разве что ждать. Чего-то вроде Parasite Eve, Vagrant Story, Valkyrie Profile, Suikoden III, Final Fantasy XII. А на все другое — закрывать глаза. Потому что из целевой аудитории жанра я, судя по всему, вырос. И если в «Марио» сюжет настолько же неинтересен, а геймплей лучше, зачем вообще JRPG нужны?



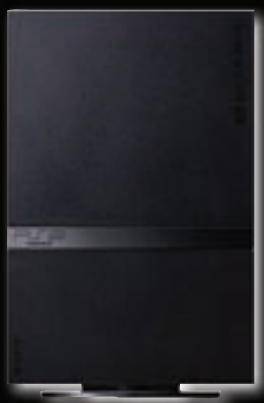
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Pro (60 Gb)

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!**



PlayStation 3 (80Gb)

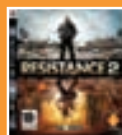


Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

■ Принимаем заказы через
Интернет и по телефону

■ Возможность доставки
в день заказа

■ Огромный выбор
компьютерных
и видеоигр



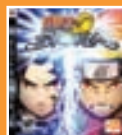
Resistance 2

1290 p.



Little Big Planet

1350 p.



Naruto Ultimate
Ninja Storm

1990 p.



Motorstorm 2
Pacific Rift

1990 p.



Mortal Kombat
vs. DC Universe

1590 p.



Batman:
Arkham Asylum

2390 p.



Chronicles
of Riddick: Assault
on Dark Athena

1490 p.



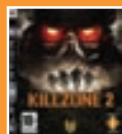
Eternal Sonata

2390 p.



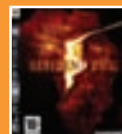
Battle Fantasia

1790 p.



Killzone 2

1290 p.



Resident Evil 5

1990 p.



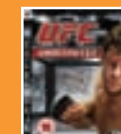
Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots

1490 p.



Silent Hill:
Homecoming

1850 p.



UFC 2009
Undisputed

1990 p.



Afro Samurai

1990 p.



Cross Edge

2350 p.



Infamous:
Дурная репутация
(русская версия)

2190 p.



Prototype

2390 p.

ТОКYO GAME SHOW

2009

Лекарство от депрессии



ТЕКСТ
Константин Говорун



Уже который год подряд команда «СИ» отправляется осенью в Токио. Искоженный вдоль и поперек аэропорт Нарита, суматошные приготовления в гостинице, переполненная электричка до Кайхин-Макухари. В вагоне как будто узнают нас, мы озираемся – да, все это свои. Справа – француз, слева – швед. Словно и не расставались на год. Улыбаемся, машем. Впереди полно работы без права на ошибку, но мы уже почти счастливы. Ведь Tokyo Game Show – лучший шанс прикоснуться к душе компьютерных и видеоигр. Пусть японцы не так сведущи в графических технологиях или маркетинговых схемах, как их заокеанские коллеги, зато легко могут заставить геймера плакать и научить смеяться. Умеют произнести слова «душа компьютерных и видеоигр» так, чтобы никто не посмел покрутить пальцем у виска.

С логан Tokyo Game Show 2009 можно приблизительно перевести как «игры дают вам заряд энергии». Действительно, на выставке нельзя не войти в бешеный ритм карнавала, будь ты хоть сто раз ненавистник аниме и консолей. Не успеешь оглянуться – и уже собираешь листовки у милостивых стендисток, терпеливо стоишь в очереди к приглянувшейся новинке, берешь автограф у знаменитости, раскрыв рот смотришь за представлением на сцене, еще чуть-чуть – и начнешь подпевать девчачьему трио. И в этом сумасшедшем калейдоскопе людей, игр, картинок, событий вдруг находишь что-то свое – созданное как будто для тебя. Сердце бьется чаще, ты берешь в руки джойпад, смотришь на экран и пропадаешь. Выставка заканчивается, вокруг, словно из тумана, материализуются друзья, телефон завален

SMS, в почте – важные рабочие письма. Но ты уверен, что чудеса – любовь, дружба, красота, счастье – существуют. И это знание придает жизни смысл.

Увы, яд всемирного финансового кризиса все же сумел отравить праздник. Впервые так явно стало заметно, как сильно катастрофа ударила по мировой игровой индустрии. Вспомните E3 2009 – я мимоходом упомянул, что она оказалась примерно в два раза меньше, чем последняя полномасштабная выставка – E3 2006. Но в первую-то очередь сравниваешь с урезанным прошлогодним форматом E3 2008, и кажется, что все просто замечательно, в пятьдесят раз больше! То же самое – и с лейпцигской Games Convention, по итогам закулисных интриг превратившейся в кельнскую GamesCom. Что лучше – так сразу и не разберешься. И только в Токио последствия кризиса можно



**НА ВЫСТАВКЕ НЕЛЬЗЯ НЕ ВОЙТИ В БЕШЕНЫЙ
РИТМ КАРНАВАЛА, БУДЬ ТЫ ХОТЬ СТО РАЗ
НЕНАВИСТНИК АНИМЕ И КОНСОЛЕЙ.**

оценить за пять минут. Открываешь каталог, смотришь на карту и не находишь там половины ожидаемых названий. Заглядываешь в выставочный комплекс и отмечаешь: вот здесь раньше была SNK Playmore, а вот тут сбоку – стенды From Software и Marvelous, а сейчас все пусто. Недаром Кейдзи Инафуна на конференции по поводу Dead Rising 2 в сердцах сказал, что выставка и игры на ней ему совершенно не понравились, и вообще «японской индустрии конец». Впрочем, примерно так же Хидео Кодзима отзывался о E3 2007 (тогда он чуть ли не выругался матом, прервал выступление и вышел из зала), но в конце концов все закончилось хорошо.

Большинство средних и мелких издательств предпочли сэкономить – разработки-то у них есть, а вот на стенды тратиться жалко. Конечно, лидеры, вроде Square Enix, Sega, Capcom, выступили отлично. Но вот в чем штука – раньше посетители равномерно распределялись по залам, уделяя внимание и горячо ожидаемым новинкам, и не слишком известным проектам малых издательств – ма-

ло ли где таится алмаз неграбный. А в этом году все посетители, не нашедшие «той самой, единственной», устремились от безысходности к самым популярным демкам – Metal Gear Solid: Peace Walker, Final Fantasy XIII, Okamiden. Толпы выстраивались даже там, где их и в помине не должно быть. Да что там говорить – если уж к Halo: ODS страждущим пришлось выстаивать почти по три часа, то с этой Tokyo Game Show точно что-то не так. Экономия дошла до того, что на стендах реже стали выдавать коллекционные безделушки – плюшевые игрушки, брелоки и прочую милую чепуху. Это тоже сильно портило настроение посетителям. На выходе мы пообщались с абorigенами – и мало кто из них оказался доволен выставкой. Грустили и многие западные журналисты. Например, два года подряд Namco Bandai устраивала специальные пресс-конференции для зарубежной прессы, а среди стендистов хватало тех, кто знал английский язык, но теперь эта традиция была отправлена в архив. Издания, не догадавшиеся пригласить на выставку переводчика с японского, зачастую попросту не могли взять интервью: даже крупные транснациональные игроиздательства не особенно-то хотели помогать пишущей братии за свой счет.

Путеводитель по выставке расскажет, какие проекты компании-участницы привезли для показа и что удастся опробовать.



Посещаемость

Крупнейшая игровая выставка Японии приняла в этом году почти на 10 тыс. человек меньше, чем в прошлом. Итоговая цифра за четыре дня составила 185 030 посетителей. В 2008 году их было 194 288, что стало рекордом. Организаторы отмечают, что такое падение зарегистрировано впервые, начиная с 2002 года. В связи с этим было объявлено о проведении очередной Tokyo Game Show 16 или 17 сентября в следующем году, а пока будет решаться вопрос, насколько выставке необходим четвертый день. В любом случае она должна закончиться 19 сентября.

«СИ», разумеется, не бедствовала, но за коллег было немного обидно.

Нельзя сказать, что устроители не постарались сделать выставку интересной. В 2009 году среди приглашенных оказалось рекордное количество учебных заведений. Студенты и выпускники демонстрировали прототипы игр и технологий, и многие из них показались нам очень любопытными. Честное слово, было бы мне восемнадцать лет – в лепешку бы расшибся, но уехал туда на стажировку (благо, это вполне реально – двое моих знакомых так и поступили, причем обучались за счет приглашающей стороны). Расширили музей видеоигр, в котором традиционно выставляется «железо» современных и старинных приставок. За счет издательств Capcom, Tetsuya Koei и правительства Японии был открыт специальный стенд, посвященный самураям. Настоящие доспехи средневековых воинов в нем соседствовали с демоюнитами, на которых были установлены различные выпуски циклов Samurai Warriors и Sengoku Basara. Но, увы, всего этого оказалось недостаточно. Если некоторые компании хотя бы назначали встречи в маленьких будочках на втором этаже, то от студии Arc System Works, создателей Guilty Gear и недавнего файтинга BlazBlue, на выставку во-

Вся эта гигантская очередь рассосется буквально через час, когда в залы Makuhari Messe начнут пускать рядовых посетителей.



общее никто не явился – пришлось заезжать к ним в гости в офис в Йокогаме (где всю кипела работа над очередным обновлением для аркадной BlazBlue) и там уже отдавать авторские экземпляры журнала (Дайске Исигаватари специально для «СИ» придумал и нарисовал персонажа-девочку для обложки – см. «СИ» №275 за 2009 год).

Но, конечно, даже съездившаяся Tokyo Game Show остается второй по важности выставкой после Е3. И если посетители томилась в ненужных очередях и страдали от отсутствия плюшевых игрушек, то нам, журналистам, в какой-то степени сокращение масштабов даже помогло. Если год назад невозможно было даже вдвоем оценить все новинки, и где-то четверть игр (и это не считая чисто японских проектов для внутреннего рынка) оставалась неохваченной, то сейчас удалось посмотреть практически все. В предыдущем номере журнала мы описали самые любопытные разработки, в этом вас ждут подробные материалы по Valkyria Chronicles 2, Ni no Kuni и Dead



Бизнес-день на Tokyo Game Show: очередей к демонстрациям почти нет (двадцать минут ожидания – не в счет!)



**ИНДУСТРИЯ СЪЕЖИВАЕТСЯ,
УСЫХАЕТ И ВОЗВРАЩАЕТСЯ,
ТАК СКАЗАТЬ, К ЕСТЕСТВЕННОМУ
СОСТОЯНИЮ.**



Rising 2, и в запасе есть кое-что еще. Довольно сильно выступила Microsoft, впервые показав Crackdown 2, свежий уровень Alan Wake и несколько прототипов новинок для Project Natal. Отдельного стенда удостоилась студия Q-Games, создатель цикла PixelJunk. Ее проект для PlayStation Network, PixelJunk Shooter, стал настоящим украшением библиотеки PlayStation 3. И если, например, Electronic Arts в этом году проигнорировала Tokyo Game Show, то ее место с радостью заняла Ubisoft с Assassin's Creed II, Splinter Cell: Conviction и Avatar. Анонсов, эксклюзивных демоверсий, интервью – более чем достаточно. И пускай, скажем, The Last Guardian в сколько-нибудь игровом виде не было – журналистам показали видеопослание Фумито Уэды (геймдизайнер рассказывал о создании нового шедевра). Тоже неплохо, правда?

В прошлом году мы отмечали «казуальность» Е3 2008 и «хардкорность» TGS 2008. В

АйКомбат

На Tokyo Game Show было показано немало игр для iPhone, причем самые длинные очереди выстраивались к портативной версии авиабоевика Ace Combat. Демонстрационная версия предлагала пролететь куда-то вперед и сбить десяток-другой самолетов – задание не из простых, поскольку попутно пришлось освоить систему управления. При старте миссии предлагают несколько секунд держать телефон так «ровно», насколько возможно – это станет точкой отсчета для акселерометра. В дальнейшем все повороты нужно будет выполнять, наклоняя айфон в ту или иную сторону. За остальные действия (стрельба, ускорение, переключение камеры) отвечают виртуальные кнопки. Освоиться непросто; особенно неудобны ситуации, когда нужно стряхнуть противника с хвоста, заложив особо крутой вираж. Самолет вечно уходит куда-то не туда и норовит упасть. Но минут через пять все встает на свои места, и игра превращается просто еще в одну часть Ace Combat. Пока неизвестно, будут ли в свежем выпуске реализованы такие вещи, как управление звеном или запрос поддержки с суши или моря. Однако сомневаться не приходится: разработчики конечно же обеспечат красивые анимированные видеовставки и придумают сюжет о противостоянии вымышленных держав (на вооружении – боевая техника, имеющая реальные прототипы). Надеемся, игра окажется как минимум на уровне PSP-версий. И что будет доступна на понятном нам языке, разумеется.



На TGS привезли всего-навсего голову «гандама», а вот на Одайбе установили макет боевой машины в масштабе 1:1!



Хидеки Камия, создатель Bayonetta, не отказал себе в удовольствии постоять у стенда Sega и пообщаться с фанатами.

PixelJunk

На TGS общепризнанные лидеры PSN-игростроя Q-Games показывали и даже давали поиграть в PixelJunk Shooter. В лучших традициях сериала Shooter не имеет с предыдущими выпусками почти ничего общего: управлять в этот раз предстоит маленьким космическим челноком, который путешествует по разным планетам, выполняя спасательные миссии. Оружие предстоит применять не столько против агрессивных вражеских существ, сколько против пассивного (но не менее опасного) окружения. Отдельное внимание стоит уделить жидкостям – здесь их изображают едва ли не лучше, чем во всех прочих двумерных играх. На выставке можно было вдоволь налюбоваться студенной водой, раскаленной магией, а также загадочной черной жижей с магнитными свойствами. Вообще, графический стиль PixelJunk Shooter традиционен для Q-games: все выглядит просто дивно, если не сказать – идеально. Хорошо, если в новинку еще и играть будет интересно – чтоб вышло как с прекрасными PixelJunk Monsters и Eden, а не посредственной PixelJunk Racers.

нынешнем же и E3, и TGS обошлись без демонстрации каких-либо явных трендов. Индустрия съезживается, усыхает, избегает модных экспериментов и возвращается, так сказать, к естественному состоянию. Избавляется от шлака и мыльных пузырей. Помнится, года два или три назад на TGS показывалось немало PC-only игр, вроде Crysis или Hellgate: London. Что уж говорить о сотнях квадратных метров корейских MMORPG, которыми в Японии все равно никто толком не увлекся! Все, забыли об этом – оставили для E3 и «Игромира». На выставку не привезли десятки бессмысленных попрыгушек с пультом Wii в руках – «Кролеги» от Ubisoft опять стали единственным в своем роде развлечением. Ушли в прошлое и гигантские стенды мобильных операторов с десятками и сотнями демоюнитов – ведь аудиторию их игр вряд ли можно назвать «геймерами». Вернулась к основному бизнесу Namco Bandai – десятки файтингов и экшенов по мотивам аниме, вездесущий Tekken 6, новые части Tales of, очередная DS-игра цикла Blue Dragon и единственный сюрприз – Ace Combat для iPhone. И это, как ни странно, хорошо – ей-богу, оставьте PC RPG американцам и делайте то, что у вас получается лучше всего.

В новом мире, конечно, не обошлось без пары «инородных тел» – пафосная презентация Modern Warfare 2 у Square Enix и мини-стенд Codemasters под крылом Sega – но, в конце концов, должен же кто-то издавать крутые западные игры в Японии, не так ли? Главное, что приоритеты во внутренних

разработках расставлены в кои-то веки правильно. Идеальны в этом плане были стенды Capcom и Sega. Посудите сами: Yakuza 4 – единственный (пусть и не прямой) наследник легендарной Shenmue, Resonance of Fate от студии tri-Ace – свежая инновационная RPG (которой не нашлось места в библиотеке Square Enix), а Valkyria Chronicles 2 – сиквел культовой тактической RPG прошлого года и одновременно образец культуры чисто «сеговского» RPG-строения, чуть было не утерянной в тяжелые «нулевые». Наконец, Bayonetta – идеальный экшн, претендент на десять баллов из десяти возможных, а Lunar: Harmony of the Silver Star – безупречный римейк культового хита девяностых. До кучи Sega выставила на стенде еще и экшн Madworld, чтобы напомнить геймерам и разработчикам о «партнерской» программе с внешними студиями. Дескать, идите к нам, мы поддержим ваш креатив, дадим много денег и поможем донести результат до геймеров. Над всем этим, конечно, витал и дух Project Needlemouse – новой секретной части цикла Sonic the Hedgehog, анонсированной незадолго до выставки. Мы ее еще не видели, но охотно верим, что вот она-то как раз спасет доброе имя ежа. Во многом по-

тому, что 2D. Для полного счастья не хватает только сиквела Virtua Fighter, но вряд ли он заставит себя долго ждать.

Если вас смущает изобилие в жанре RPG, то стоит обратить внимание на Carcom. Хотите чего-то оригинального, чисто японского, но при этом пригодного для западных геймеров? Присмотритесь к Okamiden – DS-сиквелу культового action/adventure от студии Clover (ныне не существующей) и единственной альтернативе нинтендовскому циклу The Legend of Zelda. Поклонникам Resident Evil компания приготовила шутер The Darkside Chronicles для Wii. Владелец PlayStation 3 и Xbox 360 ждет типичный «дорогой боевик-блокбастер» Lost Planet 2, достойный конкурент и Uncharted, и Gears of War. Наконец, проект Dead Rising, поначалу казавшийся смешным клоном Resident Evil, обрел собственную идеологию, обзавелся продолжением на Wii, и на Tokyo Game Show 2009 разработчики предложили полноценную вторую часть. Carcom повезло: в последние год-два тема «зомби как зеркало современного капиталистического общества» опять стала модной в кинематографе, и Dead Rising 2 просто обречена попасть в поле зрения даже далекой от игр прессы. Не забыла Carcom и цикл Phoenix Wright – на TGS был показан новый детектив для DS под названием Ghost Trick. Не обошлось (к счастью или к сожалению) и без RPG – ролик The Last Ranker уж очень напоминал вступительное видео к Final Fantasy VIII.

Наверное, самым спорным стал стенд Konami – мы его официально ненавидим. Сделать Metal Gear Solid: Peace Keeper главным козырем стенда и одновременно выложить ту же самую демоверсию в Интер-



Хироюки Кобаяси, продюсер Devil Kings 3 (он же занимался Devil May Cry 4 и Resident Evil: Degeneration) выступает на стенде Carcom: рассказывает об игре.



**ПОЖАЛУЙ, ЕДИНСТВЕННОЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО, СДЕЛАВШЕЕ
НА TGS 2009 ЭДАКИЙ ШАГ
ВПЕРЕД, – ТЕСМО КОЕИ.**

нет – по-моему, это большое свинство по отношению к посетителям Tokyo Game Show, по несколько часов топтавшимся в очереди. Естественно, хотелось бы узнать чуть больше о Metal Gear Rising и Castlevania: Lords of Shadow, но пока Konami секретничает и предлагает взамен ознакомиться с симулятором свиданий Tokimeki Memorial 4. Он прекрасен, спору нет, но приезжать на выставку без AAA-проектов для домашних консолей – это как-то неправильно, не находите? Никакой «радиобудки» Хидео Кодзимы не было, хотя мэтр все же несколько раз выходил к публике: участвовал в мини-токшоу.

Пожалуй, единственное издательство, сделавшее на TGS 2009 эдакий шаг вперед, – Тесмо Коеи. Две компании и объединились-то, чтобы перейти из первого дивизиона в премьер-лигу, поэтому кризис не помешал им выстроить большой стенд и показать там все игры. Более того, если год назад Тесмо именно на TGS анонсировала Quantum Theory и Undead Knights, то сейчас копилка проектов компании пополнилась еще двумя боевиками – The Fist of the Northern Star Warriors (Hokuto Musou) и Warriors: Legends of Troy (Troy Musou). Оба, очевидно, делаются по образцу Dynasty

Warriors и Samurai Warriors (еще можно вспомнить, например, Bladestorm), только антураж другой. Но, во-первых, графические движки и игровая механика Musou-выпусков постоянно совершенствуются; во-вторых, теперь нам обещают чуть ли не открытый мир со свободой действий а-ля GTA или хотя бы Yakuza. По шутке от третьего лица Quantum Theory видно, что для экспериментов в непривычных для себя жанрах у работников Тесмо Коеи пока не очень хватает опыта, но уж на своем-то поле они могут обыграть кого угодно. После анонсов курс акций компании вырос на 17% – значит, и инвесторы с нами согласны.

Совершенно не задел кризис и студию Level 5: который год ее стенд выглядит едва ли не внушительней, чем у Microsoft или Carcom. Ответственная за первую и вторую Dark Cloud, а также орденосный Dragon Quest IX и безумно популярный в Японии



Увидишь такую толпу — и не поверишь, что на TGS в этом году побывало меньше гостей, чем в прошлом.

цикл Professor Layton, Level 5 некоторые свои игры на родине издает самостоятельно, а потому и отмежевывается от партнеров вроде Nintendo и Square Enix. Эдакий местный аналог Nival Interactive в период расцвета. В этом году Level 5 привезла единственную игру, но зато какую — классическую JRPG для

DS, созданную совместно с аниме-студией Ghibli (одно имя: Хаяо Миядзаки). Пожалуй, Ni no Kuni — верный кандидат на звание игры года, и не только для японцев.

Обратите внимание: я почти не упоминаю «непонятные произведения для местного рынка». Их и вправду было чрезвычайно мало, и в основном — у Namco Bandai. Кризис заставил полагаться в основном на качественные высокобюджетные игры, подходящие как для японской, так и для западной публики. Именно те, за которые мы любим продукцию Konami, Square Enix, Sega, Capcom, Tecmo Koei, Sony, да и Namco Bandai. И хоть количество новинок сократилось, мы убедились, что в 2010 году нам есть, чего ждать — от западных Heavy Rain, Alan Wake, God of War 3 до японских Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid: Peace Walker, Ni no Kuni, Bayonetta, Dead Rising 2, Valkyria Chronicles 2.

Осенняя депрессия, помноженная на яд кризиса и хмурые лица посетителей — штука сильная. После первого дня выставки я вылез в ЖЖ и вяло написал пару строк о TGS. В ответ мне пришел комментарий: «Врен, а как тебе трейлер Peace Walker?» Честное слово — я давно стараюсь не смотреть видео-

ролики на выставках, ведь проще сделать это уже по возвращении домой. Лучше тратить драгоценное время на демоверсии, интервью и прочие вещи, которые можно увидеть и услышать только здесь. Но тут не вытерпел, нашел искомый трейлер на пресс-диске и посмотрел, кажется, раза три. И, знаете, после этого вера в игры, индустрию и выставку вернулась. Есть в этой жизни неизбежные вещи — бесконечная спираль номерных Final Fantasy, безупречное качество стратегий от Blizzard и сносящие крышу трейлеры Metal Gear Solid.

Последнее впечатление выставки — Хи-деки Камия в фиолетовой футболочке стоит рядом со стендом Bayonetta. Улыбается. Гордится. Мы подбегаем, запыхавшись от волнения: «Здравствуйте! Скажите, пожалуйста, в камеру что-нибудь для наших читателей!». Он узнает нас — столько раз уже виделись — неуверенно передает привет далекой России. Он знает, что у нас любят Devil May Cry и с нетерпением ждут его новую игру. Осведомлен о внимании к Gran Turismo и Кадзунори Ямаути — смотрите репортаж из Polyphony Digital на DVD. Наверное, мы в беседах с японскими геймдизайнерами всегда немного преувеличиваем из патристических побуждений: не хотелось бы, чтобы кто-то из них увидел какую-нибудь настоящую российскую игровую выставку с размазанными стриптизёршами вместо косплееров, засильем PC-трэша вместо общепризнанных хитов и иногда даже пьяными разработчиками в будочках для пресс-показов. Но надеемся, что когда-нибудь и отечественные мероприятия будут оставлять такие же светлые воспоминания, что и Tokyo Game Show. Кризис должен смести пену трэша, сдуть пузыри пустых обещаний и вернуть геймерам то главное, что радует в играх. Настоящее. Вспомните, например, сколько лет «СИ» поддерживала или проводила сама турниры по файтингам. И вот на «Игромире» пройдет, наконец, официальное соревнование по Tekken 6, победитель которого отправится на международное состязание под эгидой Namco Bandai! Привезут на выставку (в Россию, в Москву!) продюсера проекта — Кацухиро Хару, который обещает даже лично показать пару любимых приемчиков. По-моему, это прекрасно. Ждем с нетерпением осень 2010 года! **СИ**



ТЕКСТ

Вячеслав
Мостицкий

«Они относились к самим себе слишком серьезно». Такой приговор Иэн Андерсон, большой шутник и по совместительству лидер группы Jethro Tull, вынес прогрессив-рокерам ранних семидесятых. А в 1972-м его группа записала альбом *Thick As A Brick*, ставший классикой прога, но по сути являющийся большой сорокаминутной шуткой. Которую, конечно же, поняли не все. Понимаете, к чему я клоню? Современные компьютерные и видеоигры порой напоминают прогрессивный рок. Они такие же напыщенные, вычурные, перегружены подчас совершенно ненужными деталями, а в стане их поклонников не меньше зануд и ботаников, чем среди фанатов прогрессива. Такая ситуация совершенно нормальна. Просто надо относиться к ней проще, уметь посмеяться над собой. Например, как Тим Шафер.

Смеяться играючи:

ключевые страницы
карьеры Тима Шафера

А он и вправду личность примечательная. Эрудированный, с отличным чувством юмора, со вкусом и, что среди геймдизайнеров не так уж часто встречается, совершенно безбашенный. На вопрос, какой он видит игру своей мечты теперь, когда *Brutal Legend* вот-вот появится в магазинах, Шафер ответил: «*Brutal Legend 2!*». В разговорах с журналистами он козыряет знанием кинематографа, рассуждает об искусстве игрового narra-

The Secret of Monkey Island: A Graphic Adventure By Ron Gilbert



Молодой человек по имени Гайбраш Трипвуд, одаренный недюжинной смекалкой и способностью задерживать дыхание на десять минут, прибывает на остров Melee, чтобы стать настоящим пиратом. Для этого ему необходимо пройти три испытания: победить мастера фехтования в оскорбляющем поединке, найти клад и свергнуть статую Губернатора. Губернатором оказывается миловидная

девушка Эйлин, в которую Гайбраш влюбляется с первого взгляда. Начавшийся роман через пару минут заканчивается: пассия героя похищена призраком-пиратом ЛеЧаком. Нужно срочно отправляться в путь! Но у Гайбраша нет ни команды, ни корабля. Первую проблему удалось решить благодаря новым знакомствам: с фехтовальщицей Карлой, вором Отисом и бандитом Крюком (да, у него вместо обеих кистей крюки). Вторую – «арендовав» полуразвалившуюся посудину у Стэна, местного торговца-проныры, щеголящего в психоделическом плаще. С командой и кораблем Гайбраш Трипвуд отправляется на Обезьяний Остров, чтобы найти там свою любимую.



«Я делаю шедевры так же легко, как свою ладони вместе. Так, сейчас, секундошку...»

тива и сетует на состояние дел в индустрии. Точнее, сетовал до недавнего времени, пока Electronic Arts не взяла под свое теплое крылышко многострадальную Brutal Legend. Теперь вывесками с рекламой новинки можно накрыть небольшой город, а сам Шафер излучает оптимизм и уверенность. Как он «докатился» до такого?

Страница первая: истоки

Началось все, как полагается у приличных людей, с рождения. Знаменательное событие (хотя это только сейчас оно для нас знаменательно – а тогда обрадовались лишь близкие родственники) произошло 26 июля 1967 года в городе Сономе, который находится примерно в часе езды от Сан-Франциско. Со слов самого Шафера, это был «мирный, идиллический городок в духе Leave It To Beaver». Естественно, дети часто скучали от безделья и целыми днями придумывали, чем себя занять. И могли бы Тимовы годы радостной безответственности пройти, как у Бевиса в романе Ричарда Джеффриса «Бевис: История одного мальчика» – ленивое шатание по окрестностям, выдумывание сказочных существ, – если бы в один прекрасный день отец не принес домой приставку Odyssey (1972) от Magnavox. Герою нашего рассказа хватило трех точек и разделяющий полосы на

экране телевизора, чтобы воображать себя то капитаном подводной лодки, то теннисистом, и консоль безраздельно завладела его вниманием. Потом в доме появилась Atari (1977), а вместе с ней в гостиной поселились драконы, рыцари и прочие «друзья» десятилетнего Шафера. За приставкой он просиживал много часов подряд, а если уступал джойпад кому-то еще, то оставался рядом и наблюдал. Его интересовало даже не столько происходящее на экране, сколько технология: как все работает. Неудивительно, ведь каждому мальчишке интересно, из чего собрана его любимая игрушка.

Когда пришло время получать высшее образование, выбор был очевиден – Тима привлек курс информатики в Калифорнийском университете города Санта-Круз. Параллельно с изучением премудростей программирования, он посещал и занятия по гуманитарным дисциплинам, а позднее признавался: «Вообще-то, большинство по-настоящему интересных мне предметов были не профильными». Возможно, поэтому через два года Шафер перевелся в Калифорнийский университет в Беркли, один из лучших американских государственных вузов. Здесь будущий геймдизайнер продолжал учиться программированию, а заодно расширял кругозор, слушая лекции на самые разные темы: от филологии до психоанализа.

И тут ему неслучайно повезло: Тима и еще троих студентов определили в группу по изучению SCUMM – движка от Lucasfilm Games (так в восьмидесятые и начале девяностых называлась LucasArts). Его создавали специально для игры Maniac Mansion; собственно, аббревиатура и расшифровывается как Script Creation Utility for Maniac Mansion. «Группа по изучению» – это, пожалуй, громко сказано: парни просто дружились и писали юмористические диалоги с помощью предложенного инструментария, пытались рассмешить друг друга как можно сильнее. И вдруг известие: Шафера приглашают в Lucasfilm Games трудиться над проектом Monkey Island. Да, повезло – так повезло! Сам он, кстати, никогда не стремился работать в компании, специализирующейся на выпуске интерактивных развлечений, и уж тем более не рвался стать геймдизайнером: «Я, вдохновленный молодым Куртом Воннегутом, хотел найти самую прозаическую работу из всех возможных. Например, программировать базы данных». Как бы то ни было, «почти выпускника» Беркли Тима Шафера берут в студию, которая вскоре окажется у всех на слуху, и с этого момента начинается следующая страница нашей истории.

Страница вторая: помощник

Настало золотое время Шафера – работа в Lucasfilm Games: «Мне казалось, вокруг – одни гении. Талантливые, посвятившие себя созданию умных и оригинальных вещей». Приколист, фантазер и просто смысленный парень, Шафер нашел свое место среди них, причем весьма удачное: соседние столы занимали Рон Гилберт и Дэйв Гроссман. Первый уже был звездой, автором той самой авантюры Maniac Mansion, вышедшей в октябре 1987 года на Commodore и Apple. Отличаясь интригующим сюжетом, прекрасной по тем временам графикой и инновационным интерфейсом (геймеру не нужно было вручную печатать текстовые команды), она показала как творческую силу Гилберта, так

Monkey Island 2: A Graphic Adventure By Ron Gilbert

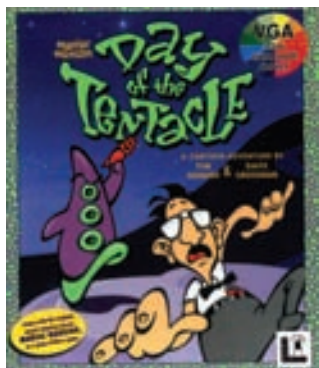
С первых кадров мы застаем Гайбраша в очередной передышке: он висит над пропастью, одной рукой держась за сундук с сокровищем, второй – за канат. И, оставаясь в столь неудобной позе, рассказывает Эйлин, как докатился до такой жизни, а мы, собственно, играем в его рассказ. Оказывается, после победы над ЛеЧаком (Спойлер! А хотя, уже поздно) Гайбраш стал знаменитостью и теперь может расплачиваться за выпивку, расписывая свой подвиг. Но пират Ларго ЛеГранд, который был правой рукой ЛеЧака, от этих воспоминаний явно не в восторге: он держит в страхе весь остров Скабб, и когда туда прибывает Гайбраш, крадет у него все деньги. Тот в отместку мастерит куклу вуду и хорошенько проучивает обидчика, а потом отправляется на поиски сокровища Big Whoop, которое ищет каждый уважающий себя и неуважающий других пират. По ходу поисков Гайбраш выясняет, что ЛеЧак все еще жив и строит зловещий план мести.



* Американский ситком 50 – 60-х о приключениях семилетнего мальчика дома, в школе и близлежащих окрестностях

Day Of The Tentacle: A Cartoon Adventure By Tim Scafer & Dave Grossman

Два шупальца (обычные такие шупальца, прыгающие и говорящие) подпрыгивают к реке, куда сливаются токсичные отходы, и одно из них, Фиолетовое, пробует тамешнюю воду. И все бы обошлось, если бы Фиолетовое не получило недюжинные умственные способности и не решило захватить весь мир. Зеленое, его трусливый друг, посылает предупреждение главному герою Бернарду, и тот, вместе с металлистом Хогги и странной девочкой Лаверной, отправляется в дом доктора Эдисона, где укрылись шупальца. Сам же доктор недавно изобрел машину времени и решает использовать ее, чтобы с помощью трех друзей предотвратить выброс радиоактивных отходов в реку. В самый неподходящий момент эксперимента машина неожиданно ломается, и героев разбрасывает во времени: Бернард остается в настоящем, Хогги отбрасывает на два века назад, а Лаверну закидывает на двести лет в будущее.



Визу: Ранний концепт-арт персонажей Grim Fandango за авторством Питера Чана. Оцените, насколько не похоже на финальный вариант!



и потенциал движка SCUMM. На создание следующей игры The Secret of Monkey Island Рона вдохновил аттракцион «Пираты Карибского моря» в Диснейленде. Мол, каково это, подойти к подножию той горы, что в парке видна лишь издали? Каково исследовать остров, где рыщут пираты и привидения, а в глубинах спрятаны сокровища? Предполагалось, что историю подадут в серьезном ключе, но ведь ей занялся Шафер! Он вместе с Гроссманом, с которым быстро подружился, отвечал за программирование и примерно две трети всех диалогов. Когда Гилберт увидел, во что двое шутников превратили его замысел, то рассмеялся и одобрил все изменения. А ведь будь он упрямее, мир бы лишился одного из прекраснейших классических квестов.

Прекраснейшего не за счет графики, конечно же. Игра вышла в 1990-м, и вывела шестнадцатичетную картинку на экран с разрешением 320x200. Сегодня такое почитается весьма скромным достижением даже любитель ретро. Расположившись сначала на четырех дискетах, потом на восьми, а еще позже – на CD, The Secret of Monkey Island выдержала четыре (учитывая недавнее Special Edition) переиздания и появилась на всех доступных тогда компьютерах (плюс теперь – на Xbox 360). Прохождение впечатлит даже нынешних геймеров: постмодернизмом веет за версту, четвертая стена между игроком и миром по ту сторону монитора разлетается на мелкие кусочки, отсылки и пародии громоздятся друг на друга – и это до всяких Metal Gear Solid. Например, может выскочить поясняющая записка, что отравленные секунду назад пудели на самом деле спят («No animals were harmed during the production of this game», т.е. «Ни одно животное не пострадало во время создания этой игры»), или фальшивый экран Game Over. Пират в баре только и делает, что сидит и рекламирует Loom, еще одно творение Lucasfilm, а когда геймеру вздумается пойти туда, куда разработчики не планировали, выпрыгнет окошко: дескать, вставьте дискету №11 (ее, естественно, в природе не существовало). А про упомянутый в статье о методах защиты («СИ» №282) круг Dial-A-Pirate помните? The Secret



Вверху: Черепки на день мертвых делаются из сахара. Считалось, что души умерших поглощают какую-то часть сладостей. В Grim Fandango это, правда, никак не обыгрывалось.



Слева направо: Роб Хэлфорд (лидер Judas Priest), Тим Шафер и Джек Блэк на очередной презентации Brutal Legend. И разве может у них получиться плохая игра?

Full Throttle: A Heavy Metal Adventure By Tim Schafer



Малкольм Корли, владелец крупнейшей фабрики-производителя мотоциклов в стране, едет с помощником Рипбергером на собрание акционеров. Бывший байкер, Малкольм хочет, чтобы Бен со своей бандой «Хорьки» эскортировал его на встречу, но тот отказывается. Тогда Рипбергер хитростью (а Бена – хорошим ударом палкой по голове) уговаривает парней

сопроводить старика. Их участие отлично вписывается в его коварные планы: негодяй убивает босса, чтобы стать первым лицом компании, а всю вину сваливает на «Хорьков». Теперь Бену предстоит не только спасти от тюрьмы собутыльников и товарищей, но и предотвратить закрытие Corley Motors.

искрилась от скрытых шуток и оригинальных идей как плохо работающая гирлянда на новогодней елке, и естественно, пожара было не миновать.

Вышедший всего год спустя сиквел Monkey Island 2: LeChuck's Revenge часто именуют эталонным квестом студии (которая к тому моменту уже получила название LucasArts). Но, откровенно говоря, все они настолько хороши, что каждый можно окрестить лучшим. Его создавала та же команда, которая отвечала за первую часть; Шафер по-прежнему писал вместе с Гроссманом диалоги и программировал. Какие же новые секреты таил Обезьяний остров? В первую

Визу: Это – Молочник. Он же – Бойд Купер. Он же – охранник супермаркета. Он же – болельщик-сборщик. Надо же придумать таких психов!



Джордж Вашингтон собственной персоной.



очередь бросалось в глаза меню выбора сложности: обычная Monkey Island 2 и Monkey 2 Lite. В «облегченной» версии персонажи становились более сговорчивыми и отдавали предметы буквально по первой просьбе, решать загадки оказывалось намного проще, а вещей, нужных для продвижения по сюжету, требовалось раза в три меньше, чем мог в своих безразмерных карманах таскать главный герой. Естественно, в таком случае прохождение сокращалось часов до четырех, и львиная доля шуток и удовольствия оставалась за бортом. Второе, что замечал абсолютно каждый, — значительно возросший уровень графики, количество цветов и детализированность фонов. А вот шутки стали реже выходить за рамки выдуманного Гилберта мира: поводом для них служили игровые события и поступки героев, а не реалии обыденной жизни (правда, отсылки к «Индиане Джонсу» и «Звездным Войнам» тут чуть ли не больше, чем в фильме «Фанаты» (Fanboys)). Градус безумств предсказуемо снизился, но повествование стало более цельным, самодостаточным. Персонажи обрели индивидуальность и множество характерных черт, стали основной движущей силой истории. Monkey Island 2 — наглядный пример трансформации игр из геймплейно-ориентированных в сюжетно-ориентированные. И геймерами этот поворот был встречен с ликованием.

Тем не менее, успех LeChuck's Revenge не смог удержать Рона Гилберта в стенах LucasArts. В 1992 он покинул студию, поэтому следующую авантюру Day of the Tentacle, базировавшуюся на Maniac Mansion, делали уже без него. У руля встали Шафер и Гроссман, которые разделили между собой обязанности продюсера, главы проекта, ведущего геймдизайнера и сценариста. Новинка получилась настолько же шаферовской, насколько и гроссмановской. История трех чудачковатых друзей, решивших помешать Филотовому Щупальцу захватить весь мир, удивляла многим: шикарной графикой и анимацией, озвучкой на уровне полнометражных мультфильмов, оригинальными пазлами (ключ к решению — перемещение во времени) и, конечно же, обильными и удачными шутками. Оцените персонажей: бывший командос, которому коллекционирование марок заменяет психиатрическое лечение, депрессивное Зеленое Щупальце, отвязный металлист и главный герой-ботаник, не расстающийся с книгой «Чикагское руководство по созданию индукционных контуров термодинамических потоков»

(«The Chicago Manual Of Thermodynamic Flux Induction Circuit Design»). И это — лишь некоторые из действующих лиц! Вдобавок, в Day of the Tentacle можно выбить вставную челюсть Джорджу Вашингтону и заменить ее прыгающими зубами на моторчике — подобное предложат далеко не в каждом квесте. Расширился круг пародируемых вещей: фильмы о сумасшедших ученых, антиутопия, Оззи Осборн и «Вудстокская ярмарка музыки и искусств» 1969 года, не говоря уже о многочисленных карикатурах на полководцев и политиков, прославившихся в Войне за независимость США. Day of the Tentacle обрадовала мир в 1993-м, а заодно покорила Тиму Шаферу дорогу в «высшую лигу» геймдизайнеров, по которой ему только предстояло пойти.

Страница третья: лидер

Десятки джентльменов сидят в роскошной зале и негромко беседуют об огромных обезьянах, итальянских иммигрантах и небесных светилах. Тихо играет музыка, настолько тихо, что слышен шелест накрахмаленных рубашек и хруст сгибаемых карт. Посредине разговора дверь резко распахивается и в великосветскую гостиную вваливается небритый мужлан в кожаной куртке, а на лице у него — наглая ухмылка. Примерно так, если пофантазировать, в 1995 году предстал перед публикой Full Throttle — мужичий кинобоевик про байкеров, хэви-метал и стойкость убеждений, по ошибке названный компьютерным квестом. Проектом всецело руководил Тим Шафер и к делу отнесся с присущей ему тщательностью.

Несмотря на широкую популярность аванчур от LucasArts среди журналистов и «ценителей», их создание не подкармливалось народным долларом — иными словами, продажи были не такими высокими, как ожидалось. Когда все только начиналось, руководство наметнуло Шаферу, что его герои «не очень героические». «Нам нравились эти [старые] персонажи, ведь мы сами любили подшучивать друг над другом, — вспоминает ныне именитый разработчик, — и они тоже не упускали случая посмеяться над самими собой. А некоторым, похоже, такие вещи не по вкусу. Еще бы, для этого надо быть довольно уверенным в себе». Тогда он иронично предложил геймерам героя, которым они никогда не могли стать, но очень хотели, — главаря байкерской банды, привыкшего открывать любую дверь увесистым пинком. Наикрутейшего отморозка в истории видеоигр звали просто Бен** — он был отважен,

Grim Fandango: An Amazing 3D Adventure By Tim Schafer

Работа служащего Департамента Смерти проста: жди клиентов, оценивай с помощью особого терминала прожитую жизнь и, в зависимости от ее праведности, выписывай путевку в Девятый Мир. Кто-то получает билет на автобус, кто-то — на корабль, безгрешным полагается место в Девятом экспрессе — самом быстром и безопасном способе попасть в обитель вечного покоя. А клиенты Мэнни Калаверы (который работает в Департаменте из-за какого-то страшного проступка, совершенного еще при жизни) вроде бы и не убивали никого, и вообще жизнь вели порядочную, а вместо билета начальство дарует им только трости с компасом. Заподозрив неладное, Мэнни пробирается в офис своего подозрительно успешного коллеги и обнаруживает там документы, которые заставляют его усомниться в честности работы родного учреждения. А ведь совсем недавно он отправил в пеший поход такой очаровательный... скелет, когда-то принадлежавший не менее очаровательной даме Мерседес Коломар. Чтобы помочь ей, Мэнни решает разобраться с билетными махинациями.



Внизу: Крупные планы, вроде этого, в Secret of the Monkey Island довольно редки: всего шесть-семь за игру. Таким кадром планировали наградить собаку, гавкающую в баре в самом начале игры, но от этого пришлось отказаться из-за проблем со свободным местом.



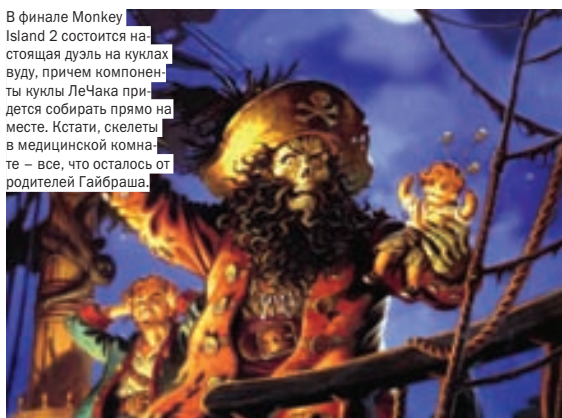
** Хотя однажды Шафер признался, что фамилия Бена — Троттл, она нигде не упоминалась, так как LucasArts боялась судебного иска от NWE, создателей мультсериала «Мыши-байкеры с Марса». Одним из тамошних героев тоже звали Троттл («Дроссель» в русском переводе)

Psychonauts: A Psychic Adventure From The Mind Of Tim Schafer



Лагерь «Шепчущая скала», в котором в одаренных детях культивируют психические способности, посещает мальчик Разпутин, или просто Раз. Он из семьи циркачей и сбежал из дома, чтобы развивать экстрасенсорные навыки. Обучаясь телекинезу, пирокинезу и прочим «кинезам», Раз привыкает к будням лагеря, но как-то один из друзей приходит к нему совершенно безмозглым. То есть, абсолютно без мозгов. Потом и другие дети лишаются содержимого черепной коробки. И пока жители «Скалы» запоем смотрят телевизор, Раз вместе с тренерами и старейшим психонавтом мира Фордом Круллером пытается выяснить, кто стоит за похищениями. И, как вскоре выясняется, кое-кто из руководства лагеря причастен к этому делу.

В финале Monkey Island 2 состоится настоящая дуэль на куклах вуду, причем компоненты куклы ЛеЧака придется собирать прямо на месте. Кстати, скелеты в медицинской комнате – все, что осталось от родителей Гайбраша.



КОГДА РАБОТА НАД GRIM ТОЛЬКО НАЧАЛАСЬ, В ГОРОДЕ, ГДЕ РАСПОЛАГАЛСЯ ОФИС LUCAS ARTS, ПРОВОДИЛСЯ ФЕСТИВАЛЬ «НУАРНОГО» КИНО, И ШАФЕР НЕ ПРОПУСТИЛ НИ ОДНОГО ПОКАЗА.



предан своему делу и узам товарищества. Тим признался, что основным источником вдохновения для Full Throttle послужили фильмы классика японского кинематографа Акиры Куросавы, в частности – Yojimbo («Телохранитель» в русском переводе) 1961 года. Герой картины, Кабатаке Сандзюиро и Бен – братья по духу. Они говорят только по делу, грозны, любят неприятности и на первый взгляд занимаются исключительно непотребствами. Но так только кажется: и Кабатаке, и Бен морально чисты и сильны духом. Первый освобождает деревню от распоясавшихся бандитов благодаря смекалке и мужеству, второй – мстит за убийство друга и спасает единственную в стране фабрику по производству мотоциклов от жадных лап заместителя Рилбергера. Оба сражаются за то, во что по-настоящему верят, и поэтому побеждают.

Повествование в Full Throttle выстроено по всем канонам кинематографа, обильно разбавлено видеороликами. Более того, впервые за историю LucasArts реплики озвучены специально нанятыми актерами. А саундтрек к игре написала группа The Gone Jakals. Наверное, поэтому компания отказалась от практики выпускать урезанные версии игр на дискетах (как это было с Sam & Max Hit The Road) и продавала Full Throttle только на CD. Никого не волновало, что шуток, по сравнению с прошлыми играми, стало гораздо меньше, – какая разница, выбросы в мозг эндорфинов и так были критически высокими.

Несколько тычков новинка получила за сумбурные драки на мотоциклах и небольшую продолжительность, но эти недостатки были прощены: армия фанатов с нетерпением ждала новых игр кумира. Шафер, в свою очередь, с честью прошел испытание медными трубами и с удвоенной силой взялся за разработку Grim Fandango. Груз ответственности после громкого дебюта

начал давить еще сильнее, когда LucasArts отказалась от принципа братья только за оригинальные разработки и обратилась к играм по лицензии (единичные Labyrinth, Indiana Jones и X-Wing не в счет). Первым громким хитом стал шутер Star Wars: Dark Force. Хотя качество ранних выпусков по мотивам «Звездных Войн» было более чем достойным, Шафер с грустью признавал, что в компании, служившей ему вторым домом почти десять лет, назревают перемены.

Идею для Grim Fandango Тим вынашивал, кажется, еще со студенческих времен. Слушая в Беркли курс мирового фольклора, он узнал о Día de los Muertos, «Дне мертвых» – национальном мексиканском празднике. Ежегодно 1 и 2 ноября души усопших получают разрешение покинуть загробное царство Миктлан и посещают свой дом и родных. «Устное народное творчество дает богатейший материал для идей и сюжетов, – говорит Тим. – Даже в «Звездных Войнах» многое отсюда позаимствовано». Если вы видели Grim Fandango, то наверняка обратили внимание на необычный облик главных героев: стилизованные скелеты, больше напоминающие куклы. Так ацтеки, майя и, позже, мексиканцы изображали мертвых. «Кстати, эти куклы было несложно сделать, а моделировались они легче легкого», – смеется Шафер. Хорошо, понятно, откуда взялись акцент, сомбреро и гитары. А как появились сигареты, джаз и выглаженные костюмы? В то время Тим Шафер увлекся фильмами в жанре «нуар», и это не могло не сказаться на стилистике игры. По счастливой случайности, когда работа над Grim только началась, в городе, где базировался офис компании, проводился кинофестиваль, и геймдизайнер не пропустил ни одного показа. «Касабланка», «Глубокий сон», «Мальтийский сокол», «Гильда» – эти фильмы «отдали» Grim Fandango частичку себя. Соединив древнюю мифологию ацтеков с элегантным американским нуаром, Шафер решил прибавить к смеси стилистику ар-деко, шепотку паропанка, чуточ-

Хватит обезьянничать!

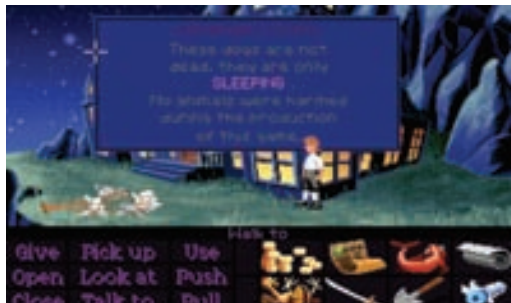


Знакомясь с историей создания The Secret of Monkey Island, нельзя не удивиться, в какой свободной, непринужденной и дружеской обстановке велась разработка. Многие идеи шли в дело буквально сразу после разговора автора с руководителем, Рона Гилбертом: то есть, без многодневных тестов на фокус-группах, маркетинговых анализов и переговоров по поводу авторских прав.

Знаете, почему главного героя зовут Гайбраш Трипвуд? Гилберт вместе с Гроссманом и Шафером никак не могли придумать имя герою, поэтому называли его просто «парень», guy. Однажды кто-то невнимательно прочел имя файла guy.brush с эскизом персонажа и... собственно, так все и произошло. А Трипвуд – фамилия одного из героев комедийного цикла писателя П.Г. Вудхауса о Дживсе и Вустере. А надпись на коробке с игрой, «A Graphic Adventure By Ron Gilbert» («Графическое приключение от Рона Гилберта»)? Она появилась в результате шутки. Гилберт заметил (конечно, не всерьез): «Эй парни, а чего это мое имя на обложке такое маленькое? Надо бы увеличить!». «Будет сделано!» – ответили художники и нарисовали упомянутую выше подпись, которая по счастливой случайности ушла в печать. Сегодня издательства так уже не делают.

Everybody Got Something To Hide Except For Me And My Monkey

Команда Рона Гилберта состоит из больших шутников, которые любят играть с геймером в угадку: откуда эта цитата, что это за персонаж и т.п. Например, в первой части Monkey Island на Обезьяньем острове можно найти деревянные тотемы Сэма и Макса, других популярных героев LucasArts. В свежем Special Edition их заменили щупальцами из игры Day Of The Tentacle. В том же обновленном издании на колонне, испещренной кричащими лицами, заметен силуэт черепа Мэнни Калаверы из Grim Fandango. Во второй части, которая пока что не обзавелась римейком, можно уловить знакомый мотив из фильмов об Индиане Джонсе, посмотреть на его хлыст (в том же магазине рядом с ним лежат карнавальные костюмы Сэма и Макса), а любители «Звездных Войн» вдоволь посмеются над строчками: «Гайбраш, я твой... брат!» - «Нееееет!».



ку хэви-метала (взгляните на демона Глоттиса), немного из приключенческих романов прошлого века, и еще того и этого. На вид – полнейшая эклектика, тем не менее, в Grim Fandango чуть ли не самый оригинальный, проработанный и цельный мир в истории видеоигр.

В одном из интервью Шафер рассуждает об азиатском и западном принципах гейм-дизайна. «В Японии придумывают крутого, действительно привлекательного персонажа, а потом готовят подходящий для него мир. В Америке же наоборот – создают вселенную, а потом думают, какими должны быть ее обитатели». Шафер научился искусно работать в обоих направлениях: стойк Бен из Full Throttle появился на свет раньше своего окружения, а для Grim Fandango сперва сочинили неординарный загробный мир, который еще ждал своего героя. Для Тима было бы слишком просто отдать ведущую роль мертвой мексиканской версии Хамфри Богарта. Вот что говорит об этом он сам: «Я хотел сделать игру

в стиле нуар, но это уже было не ново из-за Killing Moon и прочих. Однако люди видели только одну сторону – Сэм Спэйд, сидящий за столом, бутылка виски, роскошная дама входит в кабинет. А мне очень нравился фильм «Двойная Страховка», в котором главный герой – страховой агент. Понимаете? В этом нет совершенно ничего крутого». Конечно, понимаем. Мэнни Калавера («Череп» – пер. с исп.) – тоже страхового агента, послушный рабочий, не задающий лишних вопросов. Но однажды он делает маленькую ошибку, встает поперек дороги местной мафии и становится беглецом. Потом членом революционной организации, потом уборщиком, потом богачом и владельцем казино, потом моряком, потом... в общем, у Мэнни оказалась очень насыщенная, эм, смерть.

Grim Fandango вышла в 1998-м, когда начались не умолающие и по сей день причитания о «смерти квестов». Но тогда все на время замолчали и с упоением следили за загробной жизнью Мэнни Калаверы, смеялись, удивлялись и играли, играли, играли. Некоторые, правда, ругались, и не без причины. Чувствуя необходимость перемен, Шафер решил отказаться от движка Scumm и двух измерений, и использовал собственную разработку GrimE, которая позволяла трехмерным объектам действовать на фоне заранее прорендеренных (и очень красивых, заметим) декораций. Но привычный сердцу и глазам курсор пропал с экрана: управлять Мэнни предлагалось при помощи клавиатуры. Это было большой (но, к счастью, единственной) ошибкой Шафера, особенно принимая во внимание, какие иногда ракурсы брала камера.

Home Sweet Home

Ни у одной другой студии нет такого богатого, информативного и, самое главное, смешного официального сайта, как у Double Fine. На www.doublefine.com можно много чего сделать: почитать новости о жизни разработчиков, их свежих проектах или о посещенных выставках (частенько пишет сам Шафер), оценить оригинальные комикс-стрипы, поиграть в четыре флэш-игры и ознакомиться с оригинальнейшим FAQ. Особое внимание стоит уделить мини-игре Host Master and the Conquest of Humor – стилизованному под старые хиты LucasArts квесту, в котором самому Тиму Шаферу необходимо отыскать в гриммерке двадцать идей для шуток, чтобы достойно выступить на GDC. Говорят, Джек Блэк справился с задачей без особых трудностей. Что ж, это только подтверждает, что в их с Шафером головах бродят похожие мысли.



Кадр из Full Throttle 2: Hell On Wheels, которая так и не увидела свет. И это к лучшему: игру делали без Шафера и собирались превратить ее в beat'em up.





Страница четвертая: босс

Произведения Шафера никогда особенно не были коммерчески успешными. Не принесла фантастической прибыли и Grim Fandango — продажи оказались не такими впечатляющими, как хотели бы в LucasArts. Самого создателя же больше волновали происходившие внутри компании изменения, смена стратегии на рынке и сокращение оригинальных проектов. Не видя перспектив (а может, и еще по какой-то причине), талантливейший гейм-дизайнер с отличной репутацией и громким именем в 2000-м покидает насиженное место и основывает собственную студию Double Fine Productions. В штат вошли как новички, так и многие из тех, кто трудился над Grim Fandango. И закипела работа над следующей игрой.

Если быть точным, то она началась еще в студенческие годы Шафера: тогда он посещал лекции по психологии сновидений, на которых ему поведали о психических отклонениях, о человеческих проблемах, проявляющихся в снах в искаженном и завуалированном виде. Тиму не терпелось использовать полученные знания на практике, и он даже был близок к этому, когда делал Full Throttle. По задумке, предполагалось включить в игру «мескалиновый» эпизод с галлюцинациями: Бену довелось бы оказаться в глубинах собственного сознания. Тогда идея так и осталась идеей из-за трудности с реализацией и несогласия руководства. Но спустя десять лет, в 2005-м, задумка воплотилась в Psychonauts — творении, которое многие авторитетные издания окрестили «лучшей игрой года». Подтверждаем: более чем заслуженно.

Сложно общо говорить о произведении, в котором оригинальных идей больше, чем свечей в праздничном торте Мика Джаггера. Впрочем, если завязка предполагает, что наделенный экстрасенсорными способностями мальчик путешествует по умам самых неординарных личностей, трудностей в описании не избежать. Перемещаясь в мозг обитателей

лагеря «Шепчущая скала», игрок каждый раз видит абсолютно другой мир, со своими персонажами, абсурдными правилами и геймплейными акцентами. У агента-конспиратора в голове — черно-белый квадрат, у модницы-сумасбродки — цирк, у сумасшедшего сторожа — тихий городок, расплывшийся во все стороны. Сначала Psychonauts пародирует шпионские картины середины прошлого века, потом принимается за Годзиллу — а уж сколько тут отсылок к другим играм, в том числе старым Шаферовским! Протагонист побывает в десяти совершенно разных мирах — получается примерно одиннадцать эпизодов разной тематики в одной коробке. Отличающихся по содержанию, но относящихся к одному жанру. Неплохо, не правда ли? Платформер с элементами квеста и экшен-приключения — новая стезя для Шафера. Необычный выбор он объяснял любовью к проверенной временем японской классике, вроде Super Mario 64 или The Legend of Zelda: Ocarina of Time. А это, в свою очередь, сказалось на управлении — некоторые его называли слегка заторможенным, некоторые — слишком стремительным, но все сходилось на том, что управлять мальчиком Разом на PC было в два раза труднее, чем на PlayStation 2 и Xbox.

Psychonauts — игра сложная во всем, кроме прохождения. Сложная из-за десятка разнонаправленных персонажей, сложная по структуре повествования (сквозной сюжет, извилистый и интригующий), дробится на десятки самостоятельных мини-историй, сложная для восприятия — гротескный дизайн всего и вся переварить было нелегко. Кроме того, и судьба у нее оказалась нелегкой. Изначально предполагалось, что в роли издателя выступит Microsoft, но когда разработка близилась к концу, контракт расторгли — процесс производства слишком затянулся, а результат представлялся чересчур рискованным с финансовой точки зрения. Брошенный проект спустя несколько месяцев

Сделано с любовью

Тринадцать лет назад, 30 апреля 1996 года, в полтретьего ночи, Тим Шафер распечатал на принтере финальный вариант пазл-документа Grim Fandango. На титульном листе стояли имена: Тим Шафер (самый главный), Питер Скейл (Peter Tscale; главный художник), Эрик Ингерсон (Eric Ingerson; аниматор персонажей), Брет Могилевски (Bret Mogilefsky; главный программист) и Питер Чан (Peter Chan; автор концепт-эскизов). И в этом большом семидесятистраничном документе вся игра видна как на ладони. Представлена единая схема всех пазлов и варианты их решения, «карта» всех локаций и их взаимосвязь, расписано содержание скриптовых сцен (названных по-киношному «катсценами»), скетчи, элементы раскадровки и, конечно же, сами пазлы: описание, решение, следствие. Ничто лучше не демонстрирует целостность и логичность прохождения Grim Fandango, а еще — дает возможность посмеяться над шутками и оценить оригинальный ход мыслей авторов. Примечателен и способ повествования. Как замечает сам Шафер: «Мы никогда не говорили «ты открываешь дверь» или «игрок открывает дверь». Мы говорили «Мэнни открывает дверь». Геймер не был главным действующим лицом, и этому принципу следовали все [в LucasArts]. Интуиция героя, его внутренний голос — вот кем он становился».





подобрало издательство Majesco, за что ей огромное спасибо от геймеров всего мира. Хотя это решение плюс провал Advent Rising и вбило последний гвоздь в гроб компании: произведение Шафера вышло слишком неоднозначным и оригинальным, чтобы завоевать массовую аудиторию.

После очередной финансовой неудачи Шафер не опустил руки, не забросил гейм-дизайнерскую стезю и не подался в фермеры: с полной самоотдачей принялся за создание игры своей мечты. Игры о могучем, ужасном и немного смешном хэви-метале. Неизвестно, носил ли наш герой длинные кудрявые патлы и делал ли «козу» каждому встречному, но он точно слушал пластинки Judas Priest, Motorhead, Iron Maiden и даже побывал в 1982 году на сольном концерте Роберта Планта (экс-Led Zeppelin) – последнее стало настоящим событием в жизни пятнадцатилетнего мальчика. Кто бы тогда поверил, что спустя много лет геймдизайнер Тим Шафер сможет не просто перекинуться парой слов со своими кумирами Робом Хэлфордом, Лемми и Оззи, но и дать им почти полноценные «роли» в своей игре? А дружба с известным комедийным актером и музыкантом Джеком Блэком – мог ли Шафер такое предвидеть? Сам Джек мало того, что выглядит как младший брат Тима, так еще и фанатеет от такой же музыки, и с огромным удовольствием потеашается над ней – послушайте на досуге диски Tenacious D.

Заручившись поддержкой мировых звезд, крупного издательства Electronic Arts, верных друзей из Double Fine, Тим Шафер четыре года корпел над Brutal Legend, эдаким интерактивным путеводителем по миру метала, и в 2009-м наконец завершил многолетний труд. Мечты сбываются, если к этому стремиться. И к тому моменту, как вы дочитываете эти строки, мечта Тима Шафера уже осуществилась – Brutal Legend лежит на прилавках и доступна всем желающим (у которых есть шестьдесят долларов в кармане). Окажется ли эта, пятая по счету страница в его творческой биографии светлой или темной, предстоит решить для себя каждому из нас, в том числе рецензенту «Страны Игр». Но что за ней последует и шестая, и может даже седьмая, сомневаться не приходится.

В доказательство того, что вы прочли статью, уроните слезу умиления в этот квадрат. **СИ**



СНАЧАЛА PSYCHONAUTS
ПАРОДИРУЕТ ШПИОНСКИЕ
КАРИНЫ СЕРЕДИНЫ
ПРОШЛОГО ВЕКА, ПОТОМ
ПРИНИМАЕТСЯ ЗА ГОДЗИЛЛУ.



РФПЛ в FIFA 10

Насколько больше может стать футбол?», — такой слоган выбрали создатели FIFA 10 для продвижения своего продукта.

В этом году для отечественных поклонников виртуального спорта эти слова обрели новый смысл, ведь у них появилась возможность сыграть за свой любимый клуб российской премьер-лиги и привести его к золотым медалям отечественного чемпионата, не вставая с дивана. Прежде с таким комфортом могли играть разве что владельцы NHL 09, где присутствовала отечественная хоккейная лига, но ведь футбол остается самым популярным видом спорта на планете, поэтому и спрос с разработчиков совсем другой. Несколько месяцев назад мы впервые опробовали в FIFA 10 российский чемпионат и были слегка разочарованы: в игре отсутствовали отечественные стадионы, легендарный футбольный гимн Матвея Блантера и другие приятные мелочи. Впрочем, призываем читателя раньше времени не расстраиваться, и удобно устроиться в кресле за чашечкой горячего кофе с крендельками, а мы пока попытаемся ответить, пожалуй, на самый спорный вопрос за всю историю футбольного сериала от EA Canada, а может и всего жанра: «Может ли FIFA 10, вооруженная российской лигой, заменить болельщику настоящий футбол?».

Чтобы не слишком распыляться, а заодно и утомлять читателя, мы не стали рассказы-

вать обо всех клубах российской премьер-лиги, а выбрали квартет самых сильных и популярных команд страны и углубились в их тактические схемы и rosterы, чтобы понять, насколько добросовестно разработчики из EA Canada перенесли реальный чемпионат России в виртуальную плоскость. Итак, в центре внимания оказались: прошлогодний победитель первенства казанский «Рубин», питерский «Зенит», ЦСКА и столичный «Спартак».

Чтобы покопаться в настройках любого клуба, в главном меню стоит лишь кликнуть мышкой по опции «Управление командой» (в английской версии «Team Management»). Еще парочка щелчков — и мы уже рассматриваем физиономии футболистов. Первой командой, которая попала на наш разделочный стол, оказался московский «Спартак». С хваткой и дотошностью, достойными Эркюля Пуаро или Мисс Марпл, мы принялись искать изъяны, но... наткнулись на собственные неточности, допущенные в обзоре. «СИ» прежде писала о некоторых просчетах в составах команд (они действительно были в ревью-версии для прессы), но, как выяснилось, разработчики за оставшийся до релиза месяц исправили огрехи! Теперь в FIFA 10 все rosterы на сто процентов соответствуют реальным, включая самые поздние трансферы, состоявшиеся под занавес дозаявочного периода. Болельщикам питерского «Зенита» можно не беспокоиться, Владимир Быстров в финальной

Справа: полузащитник
Ибсон, «Спартак»



Справа: вратарь Игорь
Акинфеев, ЦСКА





ТЕКСТ

Андрей Загудаев

Несколько номеров назад «СИ» уже писала о FIFA 10. Тогда львиная доля материала была посвящена консольной версии игры, и мы почти не уделили внимание ПК-варианту. После выхода статьи оставалось ощущение, будто мы о чем-то недоговорили или кого-то обделили. И тут судьба подкинула подкинула шанс вернуться к FIFA 10 и поподробнее рассказать о версии для персональных компьютеров. О чем мы? Все очень просто. На носу ноябрь, а это значит, что не за горами решающие матчи в национальной лиге и стыковые поединки со словенцами за путевку на предстоящий чемпионат мира в ЮАР. На волне всеобщей футбольной истерии «Страна Игр» решила поподробней рассказать о российской лиге в FIFA 10. Вот что у нас получилось.

версии уже облачен в нежно-голубую футболку их любимого клуба.

Однако вернемся к московскому «Спартак», с которого мы начали свое знакомство с российской лигой. Изучая подробную «цифру» каждого клуба, испытываешь огромное удовольствие. В EA Canada свое дело знают и поэтому все показатели, как командные, так и индивидуальные, очень точно (насколько вообще возможно в такой ситуации) отражают силу каждого винтика, – читай, футболиста, – в тактической схеме клуба. Для спартаковцев, как и в жизни, сильным звеном является бразильская суперсвязка Алекс-Веллитон. Они, кстати, одни из немногих футболистов в российском первенстве, которых разработчики наградили весьма недюжими атрибутами. У Алекса общий показатель равен 81, а у его партнера по атаке – всего на балл меньше. Сыграв несколько матчей за «красно-белых», мы в целом готовы признать, что и тактика виртуальной команды очень похожа на реальную. Но с некоторыми оговорками. Причем их резонно отнести ко всем командам, представленным в FIFA 10. Дело в том, что тактическое ядро ПК-версии не позволяет игроку продемонстрировать настоящие изыски на поле. Футболисты строго придерживаются тренерских схем, потому о гибкости консольной версии тут говорить не приходится. В такой ситуации, единственным оружием против отлаженной игры в обо-

роне соперника, остается исполнительское мастерство ваших футболистов. И вот тут-то спартаковские бразильцы, особенно в матчах с российскими клубами, становятся практически неудержимыми. Впрочем, на этом приятные новости для болельщиков красно-белых заканчиваются. Более того, «Спартак» по качеству проработки внешнего облика футболистов оказывается в нашем квартете явным аутсайдером. На своих реальных прототипов больше всего похожи хорватский вратарь Стипе Плетикоса и бразильский полузащитник Ибсон. О вышеупомянутых Алексе и Веллитоне и говорить как-то неловко. Лидеры спартаковской атаки лишь отдаленно напоминают самих себя.

Но не будем о грустном, и быстренько пробежимся по составам остальных клубов «большой четверки». Самое радужное впечатление остается после знакомства с виртуальной копией питерского «Зенита». Надо сказать, что именно коллектив с берегов Невы является, пожалуй, сильнейшей в игре российской командой, если оценивать индивидуальные характеристики футболистов. Как и в реальности, «Зенит» в FIFA 10 берет, прежде всего, игроками полузащиты, четверо из которых входят в состав российской сборной. На общем фоне выделяется в первую очередь «блудный сын Питера» Владимир Быстров, причем не только схожестью со своим реальным прототипом, но и чисто игровы-

Справа: полузащитник
Алекс, «Спартак»



Справа: полузащитник
Алан Дзагоев, ЦСКА





Справа: Нападающий Веллитон, «Спартак»



Справа: полузащитник Сергей Семак, «Рубин»

ми характеристиками. Однако наибольшее внимание разработчики уделили все-таки легионерам «Зенита», — знаменитому сербу Матею Кежману и португальцу Фернандо Мейре. Оба футболиста может и не слишком сильны как спортсмены, зато их модели проработаны не в пример лучше прочих. Однако радужную во всех отношениях картину портит слово «Газпром» на майках «Зенита», почему-то написанное латиницей. Уважаемые, разработчики, неужели вы нечаянно спутали питерский клуб с немецким «Шальке-04»?

Среди игроков казанского «Рубина», завоевавшего в прошлом сезоне титул чемпиона России, есть спортсмен, внешность которого воссоздана с особой тщательностью, позволяющей достичь портретного сходства. По крайней мере, так обещали перед выходом игры разработчики из EA Canada. Подкованный болельщик сразу поймет, что речь идет о капитане команды, который принял участие в раскрутке проекта на территории России. Впервые взглянув на виртуальное воплощение Сергея Семака, действительно испытываешь гордость за родину. Скажу больше: именно в этот самый момент осознаешь значимость российской лиги в FIFA 10. Безусловно, такое уважительное отношение к отечественному спорту со стороны зарубежных издателей, может здорово поднять престиж на Западе, как российского футбола, так и страны в целом. Другая характерная черта команды — дисциплина и сбалансированность в линиях. Впрочем, в FIFA 10, как и в реальной жизни, налицо главная проблема клуба, — слишком короткая

скамейка запасных. Адекватной замены лидерам в резерве у «Рубина» нет, поэтому если решитесь взять под свое крыло именно казанский клуб, наш совет — прикупите в межсезонье несколько сильных игроков.

Столичные армейцы, с которыми мы знакомимся самыми последними, могут похвастаться тем, что в их команде есть самый сильный (наряду с Андреем Аршавиным) игрок с российским паспортом. Поклонники футбола, наверное, уже угадали, что это — Игорь Акинфеев, с индивидуальным показателем, равным 85 баллам. Внешность виртуального двойника лучшего голкипера страны выше всякой критики, никому из его одноклубников создатели не уделили столько внимания. Скажем больше, портретного сходства в FIFA 10 не удостоились ни братья Березуцкие (хотя вот тут разработчики могли сразу убить двух зайцев), ни надежда и опора национальной сборной Игнашевич, ни даже восходящая звезда Алан Дзагоев.

Изучая главное меню, я вдруг задумался: а что если в последний месяц до релиза игры, разработчики подправили не только составы клубов, но и их банковские счета?

И вот тут-то игрока ожидает самый большой подвох. В обзоре мы уже писали о неслыханных богатствах московского «Динамо», и, наверное, в EA Canada услышали наше нытье и волевым решением изменили размеры стартового капитала всех клубов российской премьер-лиги. Отныне, звание самой зажиточной команды заслуженно носит питерский «Зенит» с 56 с копейками миллионами долларов.



Справа: полузащитник Милош Красич, ЦСКА

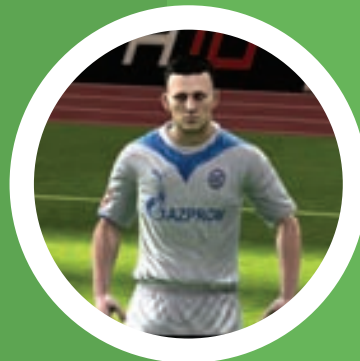


Справа: нападающий Алехандро Домингес, «Рубин»



Справа: защитник Александр Аноков, «Зенит»

Справа: полузащитник Владимир Быстров, «Зенит»



А вот на втором месте... опять «Динамо»! Да, да, да. Почти тридцать один миллион долларов в кубышке и почетное «серебро». Тут возникает вопрос: либо мы чего-то не знаем или не понимаем, либо в EA Canada пользуются непроверенной информацией. Список богатеев продолжают московский «Спартак», казанский «Рубин», ЦСКА, «Локомотив» и так далее по нисходящей. Недалеко ушли и терпящие бедствие самарские «крылышки» с 16 миллионами. Леонид Слуцкий такие деньги в реальной жизни, может его судьба, и судьба клуба в этом сезоне сложились бы совсем иначе.

Несмотря на то что финальные аккорды отечественного чемпионата зазвучат с особой силой именно в последние дни ноября, главное событие этого промозглого месяца – серия стыковых матчей и борьба за «билет» на чемпионат мира по футболу 2010 в ЮАР между сборными России и Словении. В FIFA 10 словенцы производят удручающее впечатление, причем не только в ПК-версии, но в варианте для консолей сегодняшнего поколения. Единственный их плюс, – строгая дисциплина и тактическая выучка, – проявляется только в консольной версии, где AI противника, особенно на «эксперте», ловко восполняет недостаток исполнительского мастерства слаженной командной игрой.

В то же время, сборная России, ведомая Андреем Аршавиным, способна в FIFA 10 бороться на равных даже с сильнейшими командами мира. Единственное требование к геймеру, – умение играть в техничный и быстрый футбол, с акцентом на атаку. Вообще,

управлять нашей сборной в FIFA 10 – истинное удовольствие. Ее манера поведения чем-то напоминает стиль лондонского «Арсенала», возглавляемого французом Арсеном Венгером. Те же ажурные стеночки, лихие забеги, которые выполняются исключительно на высоких скоростях. Не стоит забывать и о том, что сборная России, как и «Арсенал», достаточно молодая команда, голодная до больших побед. В итоге получаем дружину с серьезными амбициями, с кучей достоинств, но и с заметными недостатками, за которую очень интересно играть. Правда в отличие от клубных команд, в FIFA 10 отсутствует атрибутика сборной России. Поэтому ни двуглавого орла, ни золотого лейбла «adidas» на футболках сборной мы не увидим.

Так «насколько больше может стать футбол», – спросите вы? В FIFA 10 появилась российская лига, которая, безусловно, привлекает внимание отечественного геймера. Конечно, мы ждали большего, и в первую очередь это касается внешнего облика спортсменов. С другой стороны, у наших любителей виртуальных состязаний в запасе целый год на то, чтобы убедить создателей сериала: версию FIFA 11 для консолей нынешнего поколения нельзя выпускать без российской лиги, желательно исправленной и улучшенной. И сделать это можно самым простым способом – голосуя кошельком и за FIFA вообще, и конкретно за любимую платформу. Напоследок остается пожелать всем болельщикам и геймерам терпения, а нашим клубам и сборной – великих побед. **СИ**

Слева: нападающий Александр Бухаров, «Рубин»



Слева: защитник Фернандо Мейра, «Зенит»



На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

Scribblenauts инвертирует идею текстовых квестов – если в них нужно было понять, что делать с теми предметами, которые у тебя есть, то в новой игре 5th Cell нужно придумать, что тебе нужно, чтобы выполнить заданные действия. Задание на дом: попробуйте представить себе Scribblenauts с другим интерфейсом, кроме текстового.



«Страна Игр» рекомендует

Tekken 6 (Xbox 360, PS3)	9.5
action.fighting.3D	
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	9.0
action.platform/shooter.third-person.modern	
FIFA 10 (Xbox 360, PS3)	9.0
strategy.turn-based.fantasy	
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти (PC)	8.5
shooter.first-person.sci-fi	
Halo 3: ODST (Xbox 360)	8.5
shooter.first-person.sci-fi	
Tropico 3 (PC)	8.5
strategy.city_building.historic	
Need for Speed: Shift (Xbox 360, PS3, PC)	8.0
racing.simulation	
Brutal Legend (Xbox 360, PS3)	8.0
action-adventure.freeplay / strategy.real-time.fantasy	
Scribblenauts (DS)	8.0
special.puzzle/action.platform	
Dead Space Extraction (Wii)	8.0
shooter.rail.horror	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Assassin's Creed: Bloodlines

(PSP, 20 ноября 2009 года)

Скорее всего, завершающая глава в истории бесшумного убийцы Альтаира. После событий первой части Assassin's Creed тамплиеры бежали на Кипр, и наш герой преследует их.

Left 4 Dead 2

(PC, X360, 20 ноября 2009 года)

В новом зомби-шутере от Valve каждое прохождение будет еще сильнее отличаться от другого благодаря улучшенному AI «режиссера».

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

LittleBigPlanet

(PSP, 20 ноября 2009 года)

PSP-версия самого известного конструктора уровней сможет похвастаться практически полным функционалом оригинала – в ней не будет разве что мультиплеера.

Might and Magic: Clash of Heroes

(DS, 20 ноября 2009 года)

Анимешный Puzzle Quest во вселенной «Меча и Магии».

Новые темы



Tekken 6

Tekken 6 – желанный и достойный представитель именитого сериала: с передовой графикой, несколькими десятками запоминающихся персонажей.

[Читайте на странице 60](#)



Tropico 3

Остров заиграл новыми красками, графика обрела честное третье измерение, но принцип остался все тем же. Власть и деньги – ваши друзья навеки.

[Читайте на странице 86](#)

Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.

23:15 ПО БУДНЯМ

ЮЖНЫЙ ПАРК

НОВЫЕ СЕРИИ

PEJIDAMA

500 CA
303 BALL
IN B
RG C

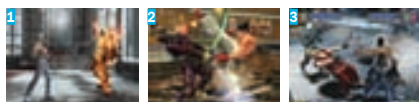


ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ WWW.MTV.RU

БОЛЬШЕ,
ЧЕМ МУЗЫКА



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Tekken 5: Dark Resurrection
- 2 Tekken 4
- 3 Urban Reign

9.0



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Playstation 3, Xbox 360
Жанр:
action, fighting, 3D
Зарубежный издатель:
Bandai Namco Games,
Atari (Limited Arcade Stick Bundle)
Российский издатель/
дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Namco Bandai
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.tekken6-official.eu
Страна происхождения:
Япония



ТЕКСТ

Александр
Солярский

Ни для кого не секрет, что все без исключения выпуски Tekken сперва проходили боевое крещение в залах аркадных автоматов, и уже потом оказывались на магазинных полках. Однако на этот раз портирование игры на консоли заняло без малого два года, и теперь нам предстоит решить для себя, стоило ли ждать так долго.

Судьбу Дзина Кадзамы нельзя назвать простой, а жизнь – счастливой. Смерть и предательство близких людей, постоянная борьба с собственной темной стороной изменили характер когда-то честлюбивого и доброго юноши. Пройдя все испытания и отказавшись от традиций рода Мисима, Дзин в конечном счете одерживает победу в пятом турнире Железного Кулака, собственноручно убивает его организатора, Дзинпати Мисиму, и становится во главе корпорации Мисима Дзайбацу.

Завязка из прошлых выпусков – кто-то из семейства Мисима задумал недоброе – осталась неизменной. Вот только события обрели мировой масштаб и все перевернуто с ног на голову: отныне молодой Дзин, а вовсе не его вероломный дед Хейхати, выступает в роли абсолютного злодея. Именно он объявляет о начале шестого турнира за звание Короля Железного Кулака.

Лучшие из лучших

Можно с полной уверенностью заявить, что в Namco Bandai поступили правильно, решив существенно сократить временной разрыв между событиями предыдущей части и нынешней. Создателям не пришлось старить персонажей-ветеранов или отправлять их на пенсию и придумывать достойную замену. Так что в Tekken 6 в нашем распоряжении уже сорок бойцов, шестеро из которых – новички. Правда, дело даже не в размере ростера, а в его сбалансированности. Среди героев не отыщется ни идеальных машин для убийства, ни «беспольного балласта». Просто есть те, кому повезло больше других, и наоборот.

Tekken 6

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Огромный выбор персонажей и костюмов, красивые и запоминающиеся арены, простота и наглядность в освоении, отличный саундтрек, лучший игровой баланс в сериале.

НЕДОСТАТКИ Нечестный искусственный интеллект противников, заоблачно высокие цены на предметы гардероба, откровенно халтурный режим сценария, который к тому же обязателен для прохождения.

РЕЗЮМЕ Tekken 6 – желанный и достойный представитель именитого сериала: с передовой графикой, несколькими десятками запоминающихся персонажей, и отличной боевой системой. Новичкам не составит труда постичь азы схваток – втянуться в игру необычайно легко. В то же время и самые взыскательные поклонники жанра в накладе не останутся: чтобы достичь мастерства в поединках, потребуется не один час. Отличная киберспортивная дисциплина и в то же время понятный и всегда желанный гость на дружеских посиделках.

Например, в случае с дебютантами (к слову, они отлично проработаны и прекрасно вписываются в стилистику сериала) Лео, Зафине, Алисе или Мигелю как нельзя лучше подходит определение «крепкий середнячок». А вот Ларс и Боб – бойцы классом повыше.

Не забыты и ветераны сериала. В арсенале каждого – как новые трюки, так и основательно доработанный набор прежних приемов. Особенно впечатляет проведенная работа над анимацией. Сотрудники нашей редакции – особенно те, кто несколько выпусков подряд предпочитает драться одним и тем же героем, – с восторгом отмечают, насколько сильно изменились их кулаки и как правдоподобно отныне движутся.

В Tekken 6 нас ждут сразу два босса. Первый, Азazel, – обязательный, внешне очень похожий на True Ogre из третьей части. Второй же может попасться вам случайно в режиме Arcade, носит нелепое имя Nancy-M1847J и выглядит, как довольно уродливый боевой робот. К сожалению оба противника не наделены и десятой долей того очарования, которое было присуще их предшественникам. А вот по боевым способностям они – определенно самые нечестные боссы за всю историю сериала. И если с преимуществами Азazеля еще как-то можно смириться, то поединок с Нэнси – сущее издевательство. Особенно если учесть, что приз за победу над машиной – моральное удовлетворение и небольшая денежная премия.

С кастомизацией все обстоит прекрасно: к услугам геймеров богатейший гардероб, десятки причесок и аксессуаров – не забыт ни один участник турнира «Железного Кулака!». Менять позволяет что угодно, начиная верхней одеждой и заканчивая спецэффектами от ударов. Впечатление от здешнего изобилия портят, пожалуй, лишь по-настоящему заоблачные цены на предметы и неудобная функция примерки. До тех пор, пока вещь не по карману, ни за что не узнаете, как она смотрится на герое.

Не обошлось и без бонусных костюмов для некоторых персонажей – коронной «фишки» сериала. Костюмы для бойцов рисовали художники студии CLAMP, Муцуми Иномата (автор эскизов и иллюстраций к

Прорисовка персонажей и арен в новом Tekken выше всяких похвал.



НЕ ЗАБЫТЫ И ВЕТЕРАНЫ СЕРИАЛА. В АРСЕНАЛЕ КАЖДОГО – КАК НОВЫЕ ТРЮКИ, ТАК И ОСНОВАТЕЛЬНО ДОРАБОТАННЫЙ НАБОР ПРЕЖНИХ ПРИЕМОВ.

почти всем выпуском Tales of), Масаси Кисимото (создатель манги «Наруто») и Мамору Нагано (на его счету – Five Star Stories). Нашлось место и для знаменитой американской марки TaroUT – официального спонсора соревнований по MMA (Mixed Martial Arts).

Синдром одиночки

На игровые режимы в Namco Bandai, как и прежде, не купятся. Остались как привычный Arcade Mode с десятком противников и боссом в конце, так и Ghost Battle с системой рангов. Также никуда не делись Time Attack и Survival Mode для установления личных рекордов, а Team Battle по-прежнему позволит отправить на битву нескольких героев (как только один выбывает из строя, его сменяет сотоварищ).

Новый же режим Scenario Campaign Mode на поверку оказался продвинутой версией Tekken Force из прошлых выпусков. Предлагается пройти череду линейных уровней,

попутно уничтожая толпы противников, чьи боевые стили самым бессовестным образом позаимствованы у персонажей из ростера. За перемещение по уровню отвечает левая аналоговая рукоятка геймпада, но стоит повстречать очередного врага, как экшн от третьего лица превращается в файтинг. Разрешено даже проводить джаглы, но надобности в них нет почти до самого финала – враги, за исключением боссов уровней, гибнут после одного-двух ударов. Главная проблема «сценарного» режима – даже не общая топорность, а то, что его,

Визу: Стандартные спецэффекты приемов можно легко поменять на надписи в стиле комиксов.



Electric Wind God Fist Кадзуи во всей красе. Через мгновение последует второй, который уже добьет противника.



Попавший в контргит удар больше похож на взрыв.



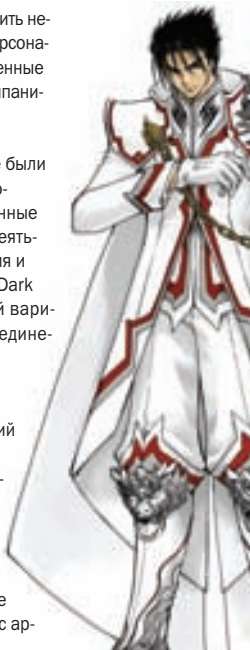
В Tekken 6 есть поддержка русского языка. Переведены все субтитры, а также названия режимов и предметов гардероба, и поначалу очень трудно привыкнуть к измененным терминам и обозначениям. Например, в настройках геймпада совершенно выбивают из колеи местные ЛК+РП вместо привычных LP+RK. К сожалению, в самом переводе частенько встречаются ляпы. Тут у нас полный набор: пропущенные знаки препинания, неправильные падежные окончания, орфографические ошибки и откровенные неточности. Персонажи в диалогах постоянно путаются, как им обращаться к собеседникам, на «ты» или на «вы», вместо «типа» говорят «типо», а врачебный стетоскоп «синим шарфом».

по сути, навязывают. Если хочется получить некоторые предметы для кастомизации персонажей или посмотреть CG-ролики, посвященные героям, то придется возвращаться к кампаниям снова и снова — другого выхода нет.

На момент написания этих строк интернет-серверы для Tekken 6 еще не были запущены, а потому мы не смогли опробовать столь широко разрекламированные онлайн-поединки. Остается только надеяться, что разработчики сдержат обещания и взамен ужасного сетевого режима из Dark Resurrection мы получим качественный вариант без лагов, постоянных обрывов соединения и прочих «радостей».

Дивный неизведанный мир

Tekken 6 использует новый графический движок, отвечающий всем современным требованиям. Десятки тысяч полигонов в кадре, эффект глубины резкости, меняющееся освещение, море спецэффектов. Конечно, формально графику можно считать устаревшей, игре ведь как-никак два года и внешне консольный вариант — полная калька с ар-



Опция записи поединков присутствовала еще в четвертой части, но толком воспользоваться ей не удавалось, так как повторы занимали слишком много места на карте памяти. С приходом консолей нового поколения (которые снабдили вместительными жесткими дисками), эта проблема отпала сама собой. Так что в Tekken 6 теперь ничто не мешает сохранять самые напряженные бои и после их анализировать, выявляя слабые места противника и собственные ошибки.

кадной версии. Но на деле упрекнуть Tekken 6 за качество картинки просто язык не поворачивается. Даже если вы не играли в пятую часть уже пару лет, разницу заметите сразу.

Особой похвалы заслуживают шестнадцать доступных арен, каждая из которых — маленькое произведение искусства. Заснеженное горное ущелье, дождь на берегу беспокойного моря, вертолетная площадка в разгар грозы, — выбирайте для выяснения отношений любое из пришедшихся по вкусу мест. Ринги радуют глаз не только интересными дизайнерскими находками, но и беспре-

цедентной детализацией. Например, если вы решили устроить поединок в «городской зоне» (Urban War Zone), приготовьтесь к тому, что на заднем фоне будут свободно разъезжать танки, небо расчертят трассеры снарядов, а над головами бойцов зависнет военный вертолет, тень от лопастей которого создаст на земле блики как от стробоскопа. Теперь добавьте к этому великолепию сам поединок с непременными спецэффектами от ударов и не забудьте, что все перечисленное отображается при стабильных шестидесяти кадрах в секунду. Конечно, если хорошенько приглядеться, можно заметить, что некоторые задники никак не трехмерные, а по старинке склеены из нескольких плоских слоев, но это лишь мелкие придирки. Другим разработчикам определенно есть чему поучиться у программистов и дизайнеров Namco Bandai.

Графика Tekken 6 проседает только в режиме сценария. В нем детализацией персонажей и окружения пожертвовали ради количества врагов на экране. Правда, нам до сих пор непонятно, почему в сюжетных роликах на движке разработчики не стали использовать модели персонажей из versus-режимов.

Не подкачало и музыкальное сопровождение. Саундтрек Tekken 5 и Dark Resurrection считался лучшим в сериале, и теперь его место по праву занимают композиции из шестого выпуска.

Round one. Fight!

Боевая система Tekken 6 заметно эволюционировала по сравнению с прошлой частью. Поединки так же, как и раньше, ориентированы на выполнение джагов, но разработчики добавили ряд новшеств как в сам процесс, так и в сопутствующие действия.



Любимец Артема Шорохова, упитанный мастер каратэ Боб, в бою порхает словно бабочка.



Разбор полетов

Довольно распространенное заблуждение – якобы в Tekken 6 можно отнять у противника всю линейку жизни с одного единственного джагла. Конечно, такое удастся провернуть, но сперва нужно создать такие условия, которые по-другому, нежели тепличными, и не назовешь.

Полюбуйтесь на рецепт успеха: Во-первых, вам потребуется «разъяренный» боец, во-вторых, комбинацию необходимо начать с одного из самых сильных в мув-листе «подъемников» и у вас должна быть возможность дотащить противника до стены. И, наконец, в-третьих, в самом конце придется проломить оппонентом пол, чтобы, оказавшись этажом ниже, еще раз хорошенько шмякнуть жертву экспериментов о стену.

Если на словах все кажется не таким уж и сложным, то в нормальном поединке с живым соперником выполнить все перечисленные условия практически невыполнимо. Впрочем, дерзайте. Кто знает, может быть, именно вы окажетесь в числе первых авторов отечественных комбо-видео.

Что лучше, лук, или бейсбольная бита? Вопреки опасениям, добавленное оружие не вносит в игру дисбаланс.



Первое, что сразу бросается в глаза, – появление баунса (bounce). Отныне, выполняя комбо, вы можете в любой момент ударить противника об пол и после этого дальше лупить бедолагу. Проще говоря, каждый джагл теперь состоит из двух частей: собственно, самого джагла, и так называемого баунс-эндера – комбинации, следующей сразу за баунс-приемом. Баунс-эндер не только наносит неприятелю дополнительный урон, но и позволяет дотащить его до стены.

Впрочем, совсем необязательно швырять несчастного на землю именно во время джаглов: этот прием пригодится и для продолжения серии у стены, и для того, чтобы просто скинуть вражину на нижний этаж арены. Добавок баунс-приемы отлично подходят для игры на вейках: в моменты, когда противник пытается подняться из нокдауна, не рискуя здоровьем. Вообще, после введения такого

Scenario Campaign Mode можно проходить и вместе с товарищем, но для этого понадобится доступ к онлайн.





Вверху: Легкое движение руки, и голова противника превращается...

КАК ТОЛЬКО ПЕРСОНАЖ ВЗБЕСИТСЯ, ЕГО УДАРЫ НАНЕСЯТ БОЛЬШОЙ УРОН, ТЕМ САМЫМ ПОВЫШАЯ ШАНСЫ НА ПОБЕДУ.

Внизу: Rage Mode в действии. Теперь у Ларса значительно меньше шансов пережить вражескую комбинацию.

трюка, как баунс, можно вполне обоснованно предположить, что в Tekken 6 значительно увеличен урон от самих джаглов. Спешим вас успокоить: это не так. Комбинации хоть и стали гораздо более продолжительными, но их эффективность — примерно на уровне пятой части.

Вторым серьезным нововведением следует считать «состояние ярости» (rage mode). Как только персонаж взбесится, его удары наносят больший урон, тем самым повышая шансы на победу. Rage mode активируется автоматически, как только у одного из бойцов остается минимум жизненной энергии. Берсерк не преобразуется внешне, не мечет молний и не отражает демонические крылья, но за ним во время движения остается яркий шлейф, а шкала здоровья услужливо мерцает красным. Не нужно считать, что новшество — дань двухмерным собратям по жанру или бесполезный финт: за счет «неистовства» игрок способен выиграть уже практически отданный противнику раунд, если соперник ошибется.

Помимо прочего в Tekken 6 еще больше внимания уделили передвижению по арене, повысилась эффективность отходов в сторону (сайдстепов) и прыжков. Подверглась серьезным изменениям и фреймдата! Да-да, та самая таблица чисел, которую составляют на основе продолжительности анимации приемов. А вот обещанные «удары с оружием» (item moves) на деле оказались чем-то

средним между таунтами и нормальными приемами: добавили в поединки дополнительную порцию сумасшествия, но никоим образом не повлияли на баланс.

Нельзя не упомянуть и о большем, по сравнению с прошлой частью, дружелюбии игры по отношению к новичкам. Во время загрузок боев в нижней части экрана отображается бегущая строка с подсказками касательно базовых механик. Кроме того, в распоряжении геймера — предельно подробный симулятор (Practice Mode), в котором есть не только все приемы за персонажей и различные тренировочные режимы, но также отдельным списком даны так называемые sample combos, по сути являющиеся простыми и эффективными джаглами. Отрадно, что в Namco Bandai пытаются угодить не только прожженным ветеранам сериала, но людям, знакомящимся с файтингом впервые.

Мы знакомы много лет

И все-таки, стоило ли ждать Tekken 6 так долго? Сейчас, когда форумы пестрят сотнями восторженных отзывов, когда всю анонсируются новые турниры, но уже для консольного варианта, и пока еще в памяти свежи воспоминания, как мы ловили на уровне пола наши отвисшие челюсти, впервые запустив шестой выпуск... Да, сейчас у нас нет никаких сомнений, еще как стоило!

Конечно, можно бесконечно долго сокрушаться по поводу очередной неудачной попытки добавить в игру adventure-элементы. Можно упрекать сериал за поповость и нежелание стать более реалистичным. Можно не принимать его — специфичного, с каплей безумия, юмора. Можно, в конце концов, просто не любить Tekken как игру! Но нельзя отрицать, что перед нами эталонный представитель жанра, способный на равных потягаться с такими гигантами, как Soul Calibur или Virtua Fighter.

С Tekken мы знакомы много лет и искренне надеемся, что это знакомство продлится еще очень долго. И хватит уже разговоров, давайте лучше поиграем! **СИ**



НАШИ ЭКСПЕРТЫ

**Юрий
Левандовский**



СТАТУС

Оператор
«Звезды Смерти»

ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Soul Calibur 4, Tekken 6

Со второй части слежу за сериалом, но никогда сильно не вникал в особенности боевой системы и изучение фреймдаты. Всегда был фанатом Хваранга, Пола и Ло, но после появления Аски Кадзамы все внимание переключил на нее, и даже джаглы начал изучать.

Геймплей

«Джебы», «джаглы», «баунс», «фрейм-дата» — если эти слова для вас что-то значат, то новый Tekken придется вам по душе. Но если же вы впервые видите игру и надеетесь на интересный сингл-плеер, забудьте. Ужасающий сценарный режим с ужасным управлением и ужасной графикой портит все впечатление. И вот этого мы ждали два года?

Графика

Неплохие модели персонажей, классная кастомизация, весьма детализированные арены. Но при этом модельки все же хуже, чем в Soul Calibur 4, а многие арены выглядят ужасно из-за плохого текстурирования. Хотя все равно смотрится новый Tekken в движении здорово, так как всем героям полностью переделали анимацию.

Общее впечатление

Если вы собрались играть в Tekken 6 с друзьями и вас мало интересует новая юбочка для Алисы или модная куртка для Ларса, то спокойно ставим игре «9», все очень здорово. Если же дела обстоят наоборот, мы вам сочувствуем, так как ужасающее нечто под названием Scenario Campaign, увы, обязательно к прохождению.

**Александр
Солярский**



СТАТУС

Режиссер
видеомонтажа

ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Soul Calibur, Tekken

С файтингами я, как и многие, познакомился еще в школьные годы, и до сих пор с теплом вспоминаю дружеские посиделки за Mortal Kombat. Случайное же знакомство с людьми из московского файтинг-сообщества заставило взглянуть на жанр совершенно по-иному, и с тех пор именно эти игры — любимые.

Геймплей

Проверенная временем система джаглов и игра на вейках серьезно переработаны и расширены. Versus-составляющая Tekken 6 близка к идеалу и способна увлечь на очень долгое время. Бешеная динамика, разрушительные комбинации, каждая ошибка может обойтись здесь очень дорого... И ни слова про невзрачный Scenario Mode.

Графика

Тут можно придраться к текстуркам, к «ле-сенкам» на границах полигонов или к не самым технологически продвинутым задним фонам. Но в динамике Tekken 6 смотрится практически бесподобно. Прибавьте к этому отличный дизайн арен и персонажей и не забудьте, что вам не придется увидеть даже намека на подтормаживание картинки.

Общее впечатление

Здравый смысл и стремление оперировать исключительно фактами не позволили мне дать волю эмоциям в статье. Здесь же меня уже ничего не сдерживает. Можете воспринимать эти слова как заявление прожженного фанбоя, но Tekken 6, на мой взгляд, является лучшим файтингом в мире. И конкурировать с ним может только будущая седьмая часть.

**Артём
Шорохов**



СТАТУС

Консольный
редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Tekken 3, Evil Zone,
Dead or Alive 4

С Tekken мы неразлучны уже столько лет, что при подсчете становится немаленько страшно. При этом всерьез тренироваться и подтягивать скилл до турнирного уровня не считаю нужным: файтинг, по мне, милей всего тогда, когда не расчленен еще на отдельные фреймы и есть в нем какая-то загадка.

Геймплей

Признаться, мне не слишком по душе направление, в котором движется сериал в последние пять лет. Увод боевой системы в сторону джаглов (и подальше от мира реальных боевых искусств) и, теперь вот, баунс-разводок — решение понятное, но чем больше файтинг напоминает киберснаряд, тем меньше в нем здравого смысла и какого-то шарма.

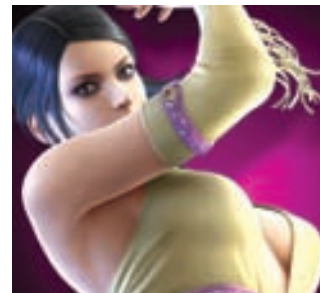
Графика

По мне, все вполне дежурно: на PS2 был достойный Tekken 5, в нынешнем поколении подросло подобающее сезонное обновление. В грязь лицом Tekken 6 не ударил и держится молодцом, но и челюсть на месте: Tekken как Tekken, таким и должен быть. Вот только дизайн в этот раз не по нраву, отдает соулкалибурщиной.

Общее впечатление

«Самый обычный Tekken»; неужели вы ждали чего-то другого? Боб крут, но он Руфус, Зафина = Вольдо, Лео сперли у Итагаки, остальные невзрачны. Для дотошных — баунс-система и общий тюнинг мувлиста с фреймдатой. Простой геймер не заметит разницы. Серьезные киберы ликуют по балансу. Все счастливы. А чуда и не было.

**Денис
Никишин**



СТАТУС

Старший режиссер
видеомонтажа

ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Tekken, Soul Calibur,
Rumble Roses

С 2004 года принимаю активное участие в жизни российского файтинг-сообщества. Люблю все файтинги (за дефолтную мультиплеерность и персонажей), но больше всего удовольствия получаю именно от игры в Tekken. Хотя новую Rumble Roses жду с куда большим нетерпением.

Геймплей

Разработчики продолжают развивать тему джаглов. С введением «баунса» расстояния от «взлета» до «посадки», а также «время в пути» увеличились в некоторых случаях довольно сильно. Сумасшедшая игра у стены, опять же... В общем, Tekken потихонечку эволюционирует, как и положено заслуженному представителю жанра.

Графика

И хотя Soul Calibur уже посетил нынешнее поколение консолей, показав очень впечатляющую картинку, Tekken 6 напоминает больше Tekken 5 DR на PS3, нежели своего «мечемата-тельного» брата. Возможно, виной тому более простой сеттинг, без рюшечек и декоративной ковки по нагрудной пластине, но тем не менее...

Общее впечатление

Да что там говорить! Это круто! Новая часть одного из центральных представителей жанра, которая, возможно, оживит затухающее в последнее время болото российской файтерской сцены. Новые персы, новая механика, тот же вкус. Смущает только одно: слишком долго новый Tekken полз до консолей...

8.0

9.5

8.5

9.0

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Drawn to Life
2 The Incredible
Machine
3 Словарь

8.0



ТЕКСТ
Сергей Цилирик

► Scribblenauts

Главный вопрос, который задает себе, наверное, каждый обозреватель Scribblenauts, звучит примерно так: «Осмелюсь ли я поставить оценку ниже максимальной игре, где можно надеть монокль и, сидя на Ктулху, наблюдать за дуэлью вампира и шамана Вуду на лазерных мечах?»

Нет, ну правда же. Вспомните ваше геймерское детство: разве не пьянила тогда широта возможностей, предоставляемых играми?

В Mortal Kombat можно заморозить человека, а потом разбить! В Final Fantasy VII – попасть в бордель, переодевшись девушкой, вот это да! В The Sims вообще вся жизнь человека как на ладони! И поделиться этим с товарищами: вон там, вон в той игре, можно такое, такое!

Такое. В Scribblenauts игрок волен написать любое слово, и оно воплотится в жизнь. Практически все, что можно придумать (за исключением, само собой, обценной лексики, алкоголя и названий, защищенных авторским правом), есть в игре – и не только выглядит, но и ведет себя соответствующе. Капиталист и коммунист дерутся, оборотень при солнечном свете превращается в обычного человека,

молния оживляет трупы, Анубис уничтожает пирамиды, а супергерой стремится всех защитить. Игра знает десятки тысяч слов, а число всевозможных комбинаций видится просто немыслимым. Неудивительно, что прожженные циники, немало повидавшие на своем веку, после получения со Scribblenauts восторженно строчат в Интернет, что это «игра года на десять лет вперед».

Впрочем, в этом-то и парадокс Scribblenauts: чем меньше времени за ней проводишь, тем больше она нравится. Знакомство пьянит, удачные эксперименты со словариком приводят в настоящий геймерский экстаз. Первые уровни, совсем простенькие, хочется переигрывать заново – и игра следит, чтобы не было повторов слов, заставляет напрягать фантазию и еще больше убеждает в своей крутости. Но чем дальше, тем чаще встречаются схожие задания, тем очевиднее становят-

Битва лавкрафтовских монстров: Ктулху против шоггота.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.puzzle/
action.platform
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
5th Cell
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
DS
Онлайн:
<http://games.kidswb.com/scribblenauts>
Страна происхождения:
США

ДОСТОИНСТВА Запоминающийся арт-дизайн, огромное количество взаимодействующих друг с другом объектов, широкие просторы для экспериментов.

НЕДОСТАТКИ Ужасное управление, глухой физический движок, скучные экшн-уровни.

РЕЗЮМЕ Scribblenauts – проект несомненно выдающийся, даже уникальный, но при этом – заметно порченный крайне плохим управлением и огрехами в геймдизайне. У разработчиков из 5th Cell получилась гениальная игрушка, но плохая игра. Тем не менее первые часы, проведенные за ней, будут незабываемы. Несмотря на все недостатки, Scribblenauts остается поистине беспрецедентной попыткой создания виртуальной песочницы, в которой можно экспериментировать с колоссальным количеством всевозможных объектов.



Слева: Достаточно уронить метеорит, и все объекты на уровне уничтожатся.

Справа: В редакторе уровней можно прописывать модели поведения населяющих этап существ.



Названия объектов в Scribblenauts можно вводить без пробелов. В том случае, если написано несколько слов через пробел и целиком комбинация в словаре не встречается, игра выдает результат по последнему слову. Приведем в пример несколько терминов, появление которых в игре было достаточно неожиданным.

«ЛНС» – большой адронный коллайдер, при активации создающий черную дыру, как и положено. «Loituma girl» – крутящая лук Орихиме, знакомая всем по «Як-цун-цун» (исполнитель песни, если вы забыли, – группа Loituma). «Rickroll» – Рик Эстли (увы, не поющий «Never Gonna Give You Up»). «Epic Fail» – ядерная бомба. Правдоподобные результаты получаются по таким запросам, как «Leeroy Jenkins», «all your base are belong to us», «over nine thousand», «book of the dead», «orly», «giant enemy crab», «invisible bike», «rusalka», «ushanka», «valenki»... А «Game of the century» являет на свет картридж Scribblenauts. И наверняка бездонный тезаурус таит в себе что-то такое, чего мы еще не попробовали!

ся пути их решения, желание пробовать что-то необычное пропадает после нескольких провальных попыток, и игра превращается в рутинную смесь очевидных и плохо сформулированных головоломок. Так и выходит, что самая увлекательная и захватывающая часть Scribblenauts – титульный экран, на котором можно экспериментировать сколько душе угодно. А основная, так сказать, кампания словно старается оттолкнуть от попыток подойти к решению неординарно: чем больше предметов призываете на уровень и чем больше времени за ним проводишь, тем меньше получаешь очков.

Все этапы в Scribblenauts построены по одному принципу. Есть герой, его зовут Максвелл, у него на голове петушиный хохолок, и все, что ему нужно сделать, – получить звездочку. На обычных уровнях-головоломках искомая звезда появляется при выполнении конкретного условия, а на экшн-уровнях она обычно запрятана куда-то подальше, и до нее нужно добраться. Эти этапы в достаточной мере напоминают платформер: Максвеллу нужно бегать, прыгать, преодолевать препятствия и активировать рычаги. И именно во время этого «экшна» и проявляются особенно сильно все огрехи управления и физического движка.

Увы, повторы и неизобретательность – не главная беда Scribblenauts. Хуже то, что все здесь управляется стилусом. Менюшки, перетаскивание объектов, взаимодействие с ними и передвижение самого Максвелла – все это осуществляется с тачскрина. И если вдруг вы ошибетесь хотя бы на пиксель, ткнув в пустое место рядом с желаемым предметом, – герой тут же помчится туда, игнорируя всякий здравый смысл. И утонет в лаве. Или упадет в пропасть, или погибнет в пасти тираннозавра. Когда это происходит десятый раз кряду, срывая тщательно выстроенную схему,

САМАЯ УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ И ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ЧАСТЬ SCRIBBLENAUTS – ТИТУЛЬНЫЙ ЭКРАН.

Слева направо, исключая Максвелла: Longcat, anonymous, monorail cat, ceiling cat, tacngol. Быстрая справка у Google поведает вам о том, кто все эти создания и почему их так называют.





Из пушки да по мухам!



SCRIBBLENAUTS – ЧТО БОЧКА МЕДА, К КОТОРОЙ НЕ ПРИЛАГАЕТСЯ НИ ДЕГТЯ, НИ СОБСТВЕННО ЛОЖКИ. СЛАДОСТЬ ВЫГЛЯДИТ СО ВСЕХ СТОРОН АППЕТИТНО, НО ПОПЫТКИ ПОДСТУПИТЬСЯ ТЩЕТНЫ...

трудно удержать злобу. Scribblenauts – что бочка меда, к которой не прилагается ни дегтя, ни собственно ложки. Сладость выглядит со всех сторон аппетитно, но попытки подступить тщеты – и в итоге, окунув туда руку по локоть и измазавшись с ног до головы, чувствуешь себя идиотом. И к лакомству возвращаться уже не хочется.

Хотя «возвращенцев» Scribblenauts поощряет. Каждый уровень она предлагает проходить по три раза подряд, не повторяясь при этом в словах. За успехи игра регулярно награждает ничего не значащими достижениями, а за быстрое и эффективное решение задач – очками, на которые можно покупать и последующие

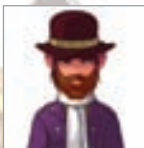
уровни, и разные костюмы для Максвелла.

Наличивается и режим создания собственных уровней. «Географию», правда, придется позаимствовать у одного из этапов основной кампании, зато обставить и населить локацию можно самостоятельно. Свои работы предлагается посылать друзьям через Nintendo WFC.

Резюмируем. Scribblenauts есть за что любить и есть за что ненавидеть. Сложно предположить, расстроит ли вас неуклюжесть Максвелла в большей степени, чем вдохновит возможность воплотить в жизнь свои самые безумные идеи... Но попробовать выяснить это мы рекомендуем каждому. **СИ**

МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Сергей верно подметил тенденцию: Scribblenauts идеально вписывается в современную информационную среду, где мемы мгновенно тиражируются и находят себе самое неожиданное применение. Каждое второе прохождение уровня – готовая абсурдистская

загадка. «Что получится, если встретятся зомби и ангел? Два зомби». «Как спасти волшебника от орков? С помощью бензопилы и вертолета». «Как заставить божья летать? Положить доллар на батут». 5th Cell удалось, дав игрокам огромную свободу, придумать весьма разноплановые задания, достойно ее использующие. Да, стереотипных ситуаций немало – но из них не обязательно выходить стереотипными методами. Даже многие экшн-уровни на самом деле можно решить «по-квестовому». А если пытаться получить золотую звезду – то есть найти еще три решения – тут уж придумывать нестандартные варианты просто придется. К тому же обычные «забери то-то там-то» или «отведи того-то туда-то» перемежаются вариантами вроде «подари Санта-Клаусу что-то, что он любит» или «дай фермеру три головы скота», или там «поздравь новобранцев дважды». К сожалению, стандартная болезнь «авторы думают не так, как игрок», видна и здесь – например, страус фермеру не нужен, а «шампанское» (для жениха с невестой) Scribblenauts вообще считает неправильным словом, равно как и названия прочих алкогольных напитков. Но в целом видно, что создатели предусмотрели очень-очень многое, и если что-то работает «не так», то, по крайней мере, похоже на правду или хотя бы смешно – спонтанно генерируемый юмор, между прочим, далеко не всем удается, но Scribblenauts и здесь на высоте. А еще в игре весьма мощная для DS физика. Вообще, ругая стилистическое управление (а ведь Сергей забыл еще пнуть местное привязывание веревок), не надо забывать, на какой платформе вышло это чудо. Экранчик-то у дэски махонький, и «правой кнопки мыши» нет. Хочется, хочется увидеть нечто подобное на PC (со всеми запретными частями тела, водкой, нудистами и проститутками, само собой), но, с другой стороны, половина волшебства в том, что вот это все вместились в не самую мощную портативную консоль.

И вот моя оценка: 10 из 10.

Любопытно, но при пятизначном числе «работающих» слов объем картриджа Scribblenauts довольно скромный (всего 256 мегабит при верхнем пределе в 2 гигабита). Как же туда могут поместиться тысячи анимированных спрайтов? Ответ прост: все объекты в игре составлены из частей. Например, у людей ноги, руки и голова просто крутятся вокруг туловища при движении. Пусть это выглядит и не слишком красиво, зато в плохой оптимизации игры разработчиков никак не упрекнуть.



Слева: Средствами Scribblenauts народные умельцы весьма правдоподобно воссоздали три очень известные игры. Узнаваемо, не так ли?

для УЧЕБЫ и
РАЗВЛЕЧЕНИЙ
IRBIS - каждому
БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ!



На правах рекламы

Компьютер IRBIS® X27e

- Двухъядерный процессор Intel Pentium
- Видеокарта: ATI Radeon HD 4450
- Объем жесткого диска: 320 Гб
- Оперативная память: 2 Гб

16 990^{*} руб.
в магазинах
М.Видео

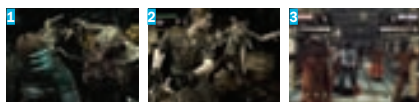
*цену уточняйте в магазинах

Успех – дело техники!

www.irbisPC.ru

 **IRBIS®**
ТЕХНИКА УСПЕХА

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

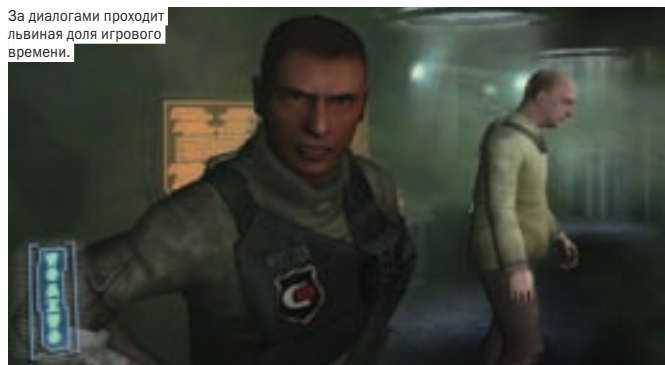


- 1 Dead Space
- 2 Resident Evil: The Umbrella Chronicles
- 3 House of the Dead: Overkill

7.5



За диалогами проходит львиная доля игрового времени.



Полюбоваться на мирную жизнь колонии Extraction практически не дает: стоит игре начаться, как все сразу же летит в тартарары.



Dead Space Extraction

Описать Dead Space Extraction двумя словами можно было с самого анонса: «Это как Umbrella Chronicles, только про некроморфов». Хотя на деле бирка «Dead Space на рельсах» подходит гораздо больше: в отличие от новой ипостаси «Резидента» Extraction старается быть как можно ближе к своему родоначальнику.



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
shooter.rail.horror
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Visceral Games
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Wii
Онлайн:
<http://deadspace.ea.com>
Страна происхождения:
США

Честно говоря, Resident Evil: The Umbrella Chronicles даже не пыталась быть хоррором. Dead Space: Extraction — пытается, причем с заметным успехом. Она умело держит игрока в напряжении, используя все те же методы, что и предшественница с «большими» консолями: недостаток освещения, жутковатую музыку и соответствующие звуковые эффекты, обилие монстров, готовых в самый неожиданный момент появиться из любой щели.

Жаль, несколько хромает озвучка. Расхваленные разработчиками «AAA-актеры» играют не слишком-то убедительно (особенно в сравнении с блистательной Uncharted 2) и поддержанию атмосферы толком не способствуют. При этом говорят персонажи много — на протяжении едва ли не всей игры за кадром находится от одного до четырех героев, неустанно комментирующих происходящее. Причем есть среди них и военный, любую панику пресекающий на корню.

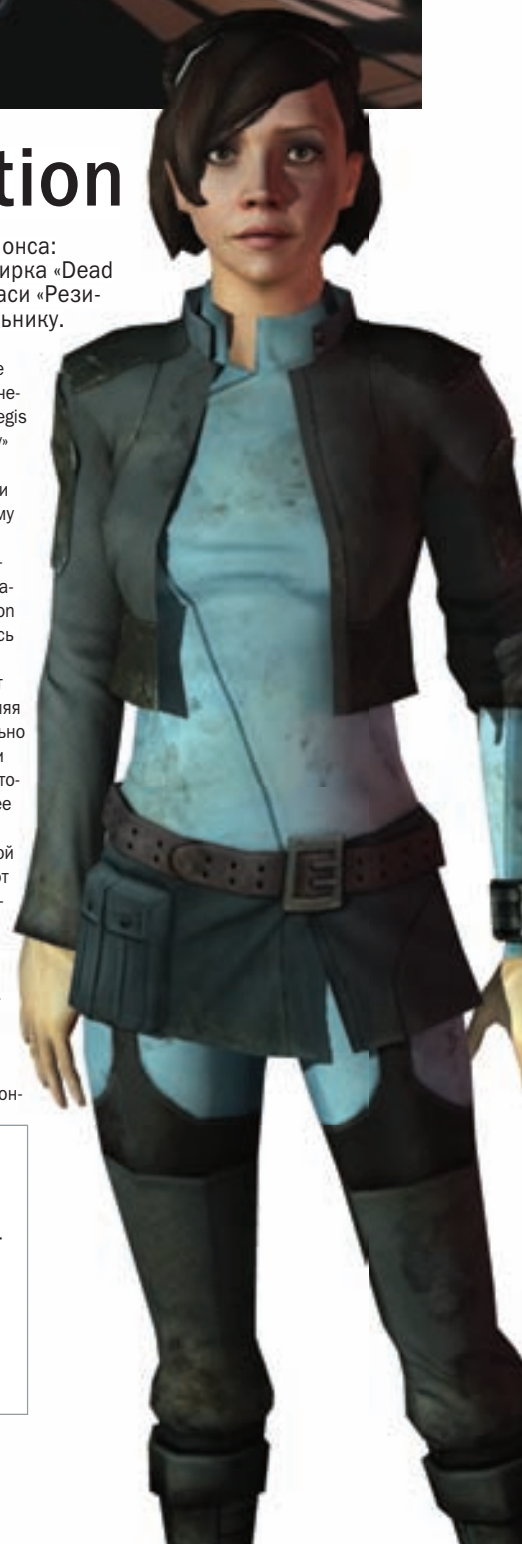
Extraction — приквел Dead Space, действие которого начинается, собственно, с извлечения таинственного артефакта с планеты Aegis VII, а завершается прибытием на «Исимуру» Исаака Кларка и команды. Нам обещали поведать доселе неизвестные подробности происхождения в колонии — но на деле этому посвящена лишь одна глава из десяти, да и в той тема раскрывается не слишком обстоятельно. Для игры, которая делает достаточно большую ставку на сюжет, в Extraction его слишком мало (несмотря на то что здесь в пять раз больше диалогов, чем в оригинальной Dead Space). И вообще, она ведет себя вконец негодно для приквела, оставляя больше вопросов, чем ответов. «Обязательно доиграйте до конца Extraction», — говорили разработчики на просьбы раскрыть хоть что-то о DS2, а сами сделали развязку не более понятную, нежели в оригинале.

Если что и работает на пользу сюжетной части Dead Space: Extraction, так это вид от первого лица. Ведь артефакт, вокруг которого разворачиваются все события, вызывает у людей галлюцинации — и вместе с персонажами их увидим и мы. Первая глава особенно хорошо передает все прелести паранойи — за постановку Visceral Games полагается твердая пятерка.

Dead Space: Extraction, конечно, не получится спугать с игрой для «больших» кон-

ДЛЯ ИГРЫ, КОТОРАЯ ДЕЛАЕТ ДОСТАТОЧНО БОЛЬШОЙ УПОР НА СЮЖЕТ, В EXTRACTION ЕГО СЛИШКОМ МАЛО.

Основная кампания Extraction достаточно коротка, и игра пытается компенсировать это всевозможными добавками. Можно возвращаться к сюжетному режиму снова и снова, переигрывая его на одном из четырех уровней сложности и пытаясь набрать максимум очков на каждом этапе. Более того — несколько раз за игру встречаются развилки, ведущие в другие части уровня, — исследование закоулков дает лишний повод повторно взяться за Extraction. Особенно учитывая, что достаточная часть предыстории раскрывается в раскиданных тут и там записках (которые почему-то нельзя перечитывать из меню). Есть аркадный режим Challenge, в котором на позаимствованных из кампании декорациях нужно отбиваться от полчищ нежити — и ничего более. В этом деле, кстати, может помочь напарник — равно как и с прохождением десяти «сюжетных» глав (хотя мы рекомендуем все же пройти их сперва в одиночку, дабы первое впечатление не смазлось — все-таки, речь о хорроре). Наконец, в Extraction найдется отличный подарок для фанатов вселенной Dead Space — анимированный и озвученный комикс, освещающий все те же бедствия на Aegis VII.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Качественная графика, приличный звук, грамотно перенесенные в новый формат геймплейные особенности и атмосфера Dead Space.

НЕДОСТАТКИ Мало сюжета, низкая продолжительность, практически полное отсутствие нововведений. Вторая половина игры сильно провисает.

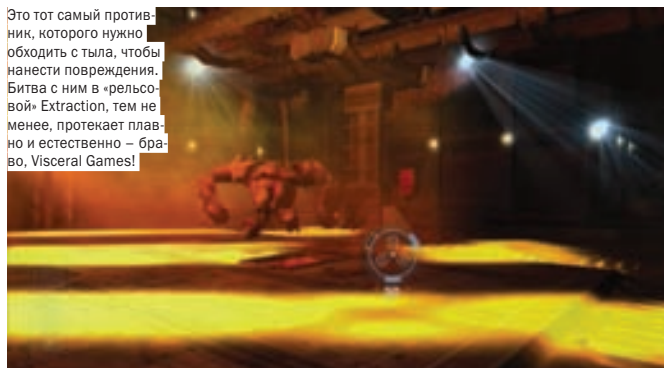
РЕЗЮМЕ Добротная игра, которую можно смело рекомендовать всем поклонникам Dead Space. В качестве рельсового шутера она все же уступает пальму первенства «Хроникам «Амбреллы» и, скорее всего, грядущим Darkside Chronicles уступит тоже. Все из-за того, что разработчики, построив отличную игровую механику, поленились с ее помощью сделать что-то необычное и впечатляющее, да и вдобавок поскупились на сюжет. Надеемся, что Extraction ждет успех, и в будущем Visceral Games еще покажет класс в этом жанре.

солей – тут и низкое разрешение, и текстуры не ахти, и эффектов маловато – но видно, что она изо всех сил старается не ударить в грязь лицом. Очень старается. Настолько, что ее можно было бы с уверенностью называть красивой, если бы она не была настолько темной – хоть глаз выколи.

Если геймплей Umbrella Chronicles заметно отличался от других частей Resident Evil, то ветераны Dead Space при игре в Extraction почувствуют себя в своей стихии. Кажется, что кроме смены перспективы и отказа в свободе передвижения не изменилось ровным счетом ничего. Отстреливая тот же самый bestiary, мы применяем тот же самый арсенал и действуем по той же схеме, первым делом лишая чудищ конечностей. И разновидностей монстров, как и раньше, совсем немного, и привыкаешь к их повадкам достаточно быстро – знаешь, кого замораживать и куда стрелять, чтобы расправиться с врагом побыстрее. Новых особей нет, боссов всего двое, финальная схватка навевает скуку. За отсутствием сюрпризов игра становится предсказуемой и, как следствие, не слишком впечатляет. А это для хоррора критично. Вот и выходит, что ранние главы, посвященные событиям в колонии и прибытию на «Исимуру», яркие и интересны, но чем ближе к финалу, тем сильнее игра увязает в беготне по уже осточертевшим коридорам и коммуникациям гигантского космического корабля.

Стоит сказать пару слов и об управлении. Казалось бы, для рельсовых шутеров оно достаточно стандартно – ан нет. В Dead Space ведь каждое оружие могло стрелять двумя различными способами, и Extraction продолжает эту традицию – только здесь под альтернативный режим стрельбы не отведена лишняя кнопка. Например, любимый всеми плазменный резак по умолчанию выпускает горизонтальные заряды, а чтобы выстрелить вертикальным, нужно повернуть пульт набор – все логично и интуитивно понятно. Никуда не делись и удар рукой (взмах нунчаком), и заморозка, и телекинез – только вот с его помощью подтягивать к себе полезные предметы довольно сложно из-за вечно крутящейся туда-сюда камеры. Она останавливается, только когда предстоит защищаться от некроморфов, в остальное время – вызывает устойчивые ассоциации с фильмом «Монстро» (Cloverfield).

Это тот самый противник, которого нужно обходить с тыла, чтобы нанести повреждения. Битва с ним в «рельсовой» Extraction, тем не менее, протекает плавно и естественно – браво, Visceral Games!



Наличествуют в Extraction и места, где нет гравитации. Там игрок волен решать, когда двигаться вперед, но сам маршрут все же прописан заранее.



DEAD SPACE: EXTRACTION УМЕЛО ДЕРЖИТ ИГРОКА В НАПРЯЖЕНИИ, ИСПОЛЗУЯ ВСЕ ТЕ ЖЕ МЕТОДЫ, ЧТО И ПРЕДШЕСТВЕННИЦА С «БОЛЬШИХ» КОНСОЛЕЙ.

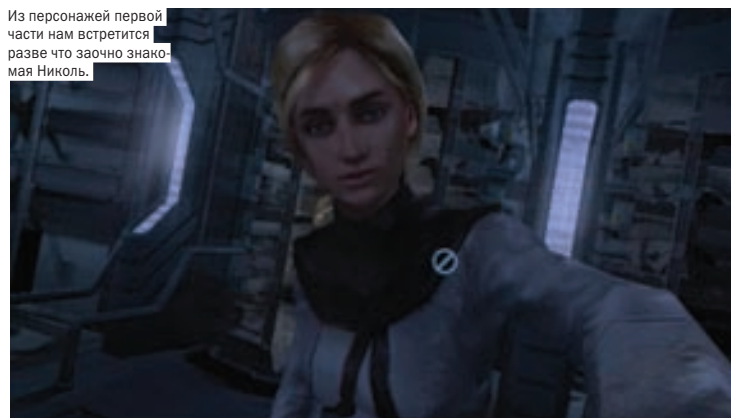
Вдобавок ко всему Extraction очень коротка – чуть ли не вдвое меньше оригинала. Это отчасти оправдывается стремительностью и непрерывностью происходящего, но все же после прохождения не покидает ощущение, что можно было сделать больше и лучше. Впрочем, и то, что все-таки есть, уже вполне хорошо – и, как водится, все красит возможность игры бок о бок с приятелем.

И напоследок. Не так давно вице-президент европейского подразделения EA заявил, что Extraction будет своего рода проверкой аудитории Wii на готовность к «взрослым» проектам. Дескать, они выпускают не огрызок от «большой» версии, а оригинальную, с нуля созданную качественную игру, и уж если она не продается, то, значит, «взрослым» играм от EA на Wii точно не место. Мы надеемся на лучшее. **СИ**

СЕКРЕТ!

Многие игроки, прошедшие Dead Space, уже в курсе, что если взять первые буквы названий всех двенадцати глав, то из них составит едва ли не главный спойлер игры. В Extraction – то же самое.

Из персонажей первой части нам встретится разве что заочно знакомая Николь.



Внизу: Не раз придется заниматься взломом различных панелей управления, одновременно отбиваясь от толп кроважидных чудищ. Занятие не для слабовольных!



ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 I-Ninja
2 Samurai Jack
3 LEGO Indiana Jones

7.5



ТЕКСТ

Вячеслав
Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3,
Wii, PC
Жанр:
action-adventure,
platform
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский издатель:
«Новый диск» (PC)
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб» (консоли)
Разработчик:
IO Interactive
**Требования
к компьютеру:**
CPU 2.5ГГц, 1024 RAM,
256 Video
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.minininjas.com
Страна происхождения:
Дания



Mini Ninjas

IO Interactive собаку съела на играх про жестокого убийцу со штрих-кодом на затылке, но после Kane & Lynch вдруг решила кардинально сменить курс. Псевдо-японская сказка про маленьких ниндзя от создателей кровавых боевиков с цензом «18+»? Если жизнь и приносит приятные сюрпризы, то это один из них.

Визу: Никакой крови и даже увечий в Mini Ninjas нет и в помине. Когда враг побежден, он смешно плюхается на землю и в клубах волшебного дыма превращается в зверушку. Просто и изящно.

В

это до сих пор трудно поверить, но Mini Ninjas поступила-таки в продажу, и, да, на коробке действительно есть логотип IO Interactive. Что же скрывается под красочной обложкой? Умилительная история про двух ниндзя, Хиро и Футо, которых

мастер отправляет на поиски пропавших друзей. В то же время Злой Лорд с помощью древней магии куджи собирает армию зловещих миньонов, чтобы захватить власть над всем миром, в котором, по несчастливой случайности, стоит родная деревенька наших героев. Добрый мастер уже не в первый раз поручает ученикам опасное миротворческое задание, вот только ни один так и не вернулся. А между тем злодейская армия растет с каждым часом...



MINI NINJAS НЕ БЫЛА БЫ
ТАК ХОРОША, ЕСЛИ БЫ
НЕ КРАСИВЫЙ И ЯРКИЙ МИР,
В КОТОРОМ РАЗВРАЧИВАЕТСЯ
ДЕЙСТВИЕ.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Продуманный и целостный визуальный ряд, очаровательная стилистика, хорошая графика, приятная adventure-часть, простор для со- бираательства.

НЕДОСТАТКИ Низкая сложность, малая эффективность некоторых ниндзя, чрезмерная линейность, простецкая боевая система, вялая камера. Иногда Mini Ninjas кажется чересчур детской.

РЕЗЮМЕ Эксперимент IO Interactive по выводу доброй, радостной игры, ориентированной на более молодую аудиторию, можно назвать удачным. Продуманный дизайн, богатый разно- образный мир и шесть ниндзя-карапузов на выбор – это хорошо. Плохо то, что игра, в угоду то ли издателям, желающим сделать ее «более дружелюбной», то ли вкусам детей разработ- чиков, встает в один ряд с глупыми компьютерными мультфильмами последних лет. За сла- щавой оберткой не видно ни глубины японских аналогов, ни даже намека на самоиронию.

Но это все чепуха, на самом деле. Никакого напряжения, интриги или даже юмора сцена- рий не содержит – так, висит бесполезным балластом, и забываешь о нем за считанные минуты знакомства с игрой. Не в последнюю очередь этому способствует художественный стиль: не зря разработчики именно данному аспекту уделяли столько внимания в интер- вью и на выставочных показах. Графика, на самом деле, далеко не самая техноло- гичная, но правильный аскетичный дизайн с однотонным текстурированием и сочными красками враз делает Mini Ninjas очень красивой игрой. Мультяшные чиби-ниндзя с большими головами бегают под сенью цве- тушей сакуры, собирают цветы, гладят кошек да лисят – пасторальная картина. Пожалуй, даже слишком пасторальная. Концентрация «мультяшества» даще слишком высока, зубы скрежещут от «детскости» всего и вся – и не дает покоя мысль о том, сколько «взрослых» возможностей упущено! Увы, нас вновь уверяют, что пукающий босс, использующий кишечные газы в качестве атаки, – это смешно. От таких моментов, от копеечной интриги, от напускной наивности Mini Ninjas воспринимается еще одним проходным 3D-мультфильмом. И заниженная сложность зазывалой поддакивает: «Эту игру сможет одолеть каждый, не проходите мимо!»

Kind of Magic

Но продолжим путешествие по стране сча- стья и радости. Как уже было сказано выше, пушистость мира пытаются нарушить злые самураи с горящими недобрым светом глаза- ми. Они (самураи, не глаза) бывают несколь-

Если нажать «Y» (в вер- сии для Xbox 360), то Хиро выполнит цепочку прицельных ударов по отмеченным курсором врагам (нечто вроде мы видели в недавней Call of Juarez). У каждого ниндзя эта способность немного отличается от остальных.



ких видов: маленькие, средние и большие; в синих и красных доспехах; пехотинцы, луч- ники, копейщики, маги, ниндзя. Чем крупнее враг, тем сложнее его победить – а самого большого вообще возьмешь только кувал- дой. Красные доспехи подсказывают, что

облаченный в них самурай – более высокого ранга, он крепче и сильнее. Иными словами, оппонентов тут хватает. Насколько разноо- бразны противники, настолько же неразвита боевая система. Герой имеет три типа удара: обычный, пробивающий блок и магический,

Внизу: Самураи боятся медведей. Доказано ви- деоигрой Mini Ninjas.



Обычно к каждому отряду приставлен командир. Никакими особыми бойцовскими качествами он не обладает, разве что повыносливее будет.



да еще отдельный удар в прыжке. Вот и все, что нужно настоящему ниндзя, чтобы пройти игру. Если хотите, можете прятаться в тени, метать сюринкены или бомбочки, но толку от этих действий немного.

Стоит хорошенько настучать враждебно настроенному самураю по голове, и тут же окажется, что под доспехом скрывалась обычная зверушка. Собачка, там, или обезьянка. Скандал! Для пополнения армии Злой Лорд использует беспомощных представителей местной фауны! Или не очень беспомощных – например, медведей. Обретя истинный облик, звери радостно убегают по своим звериным делам, а мы продолжаем путь. Если, конечно, не передумаем и не захотим вселиться в одного из них с помощью магии куджи. Каждое животное, в тело которого переносится дух Хиро, обладает некоторыми способностями. В большинстве случаев, они совершенно бесполезны – какой прок от таяканья щенка? Но если «прыгнуть» в крупную зверюгу, медведя или кабана, можно расшвыривать смешно разбегающихся в разные стороны врагов будто кегли. Заклинание это (да и вообще все имеющиеся куджи) может использовать только Хиро. Находя не очень хитро запрятанные магические свитки, мини-ниндзя обучается все новым и новым фокусам: вызывать смерч, закручивающий все вокруг в опасную воронку, или порыв ветра, преграждающий путь стрелам, сотворять миниатюрные молнии, огненные шары, землетрясения и т.п. Особенно эффективным оказывается свиток маскировки. По мнению

здешних врагов, прыгающий среди сугробов зеленый куст – это совершенно обычное явление, на котором незачем заострять внимание. Вот уж действительно магия.

Но не стоит забывать о другом персонаже – «не очень мини, но точно ниндзя» Футо. Его большой вес и тяжелая кувалда здорово помогают в борьбе с особо крупными противниками, которым Хиро достает хорошо, если по пояс. Эти двое – лучшие друзья, последние, но не единственные ученики мастера. Старый учитель воспитал из шестерых подкинутых к ступеням его дома малышей лучших ниндзя, которых когда-либо знала родная деревня. Как уже упоминалось, они покинули отчий дом с важным заданием, но так и не вернулись. Естественно, бедняги угодили в плен приспешникам Злого Лорда, и нашим героям предстоит вызволить всех по очереди. Освобожденный присоединится к команде, и может быть вызван на поле боя в любой момент простым нажатием левого шифта. Подробнее о шестерке ниндзя читайте во врезке, а прямо сейчас мы спешим похвалить разработчиков за успешную попытку разнообразить простецкие битвы – взяли если не продуманностью, то числом. У всех героев индивидуальные оружие и способности, свои сильные и слабые стороны, и хотя при желании всю игру удастся одолеть одним только Хиро, соратники не раз пригодятся в приключении: кто-то преодолевает большие дистанции за считанные секунды, кто-то хорош в стрельбе из лука... Если бы управлять

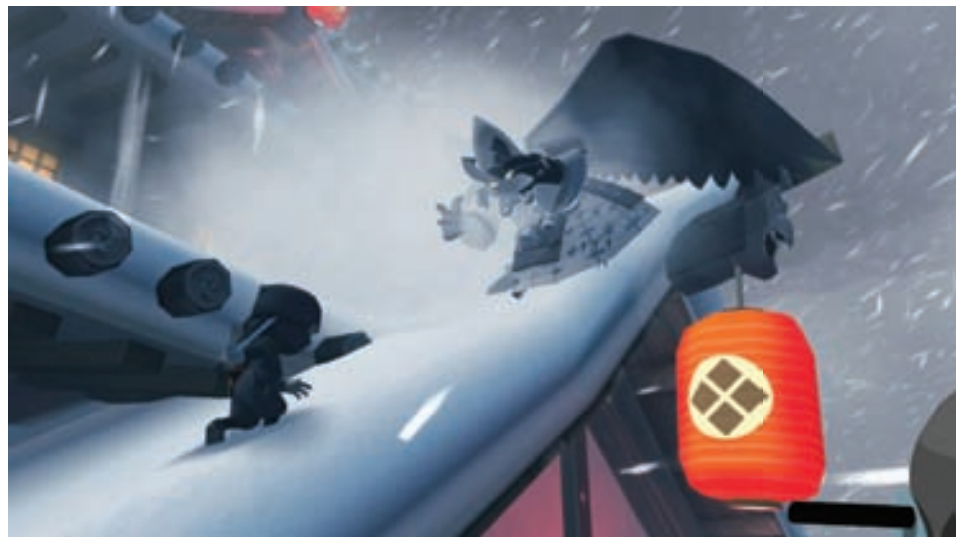


можно было сразу всеми (эх, в такую бы игру да кооперативный мультиплеер...), эта компания была бы непобедимой.

Большие приключения в маленьком мире

Mini Ninjas не была бы так хороша, если бы не мир, в котором разворачивается действие. Он красив и ярок – это мы уже говорили. Он отнюдь не миниатюрен и весьма разнообразен – об этом еще не успели. Хотя этот мир и не бесшовный – он разделен на этапы (которые можно перепрыгнуть, выбрав соответствующую опцию в главном меню), каждый из которых маленьким никак не назовешь. Великий каньон действительно велик, река – именно что река, а не ручеек с мостом. Приятно удивляет неожиданно точное для такой несерьезной игры соблюдение пропорций. Все уровни индивидуальны и легко запоминаются – залитый полуденным солнцем бамбуковый лес, охваченная огнем деревня, ночное кладбище,

Визу: Предпоследний босс. До этого было еще трое, которых Хиро без особых усилий сразил миниатюрным мечом.





туманные равнины, пронизанные солнечными лучами рисовые плантации, заснеженные вершины гор. Локации сменяются стремительно, и на каждой есть чем заняться. Можно гулять по лесу и собирать грибы, цветы и корни, можно прочесывать каждый закоулок в поисках старинных статуэток, можно выпускать из бамбуковых клеток плененных приспешниками Лорда животных, искать монетки, рыбачить – и это еще не полный список дел, которые ждут маленьких ниндзя. Всевозможные травы пригодятся для приготовления зелий с самыми разными эффектами, а новые рецепты можно купить у торговцев. У них же продаются бомбочки (дымовые, перечные или взрывающиеся) и склянки с уже готовыми эликсирами.

Выходит, Mini Ninjas – разнообразная, интересная игра? И да, и нет. Она определенно не страдает от отсутствия вариативности и весьма приятно выглядит. С другой стороны, ни один из многочисленных ее аспектов не обладает достаточной глубиной, чтобы увлечь игрока всерьез надолго: боевая система проста, не все способности ниндзя одинаково полезны, система изготовления предметов крайне примитивна. Да и чрезмерно частые оглядки на детскую аудиторию на пользу не пошли. Что ж, по крайней мере, Mini Ninjas точно запомнится многим как первая (и, возможно, единственная) игра от IO Interactive, где никого не убивают. **СИ**

Вверху: Монах, играя на магической флейте, может вновь навести чары на то, что расколдованных (читай: избитых) вами животных. От него следует избавляться в первую очередь.



Один во всех, и все из одного!

Хиро

Главный герой, единственный из всей команды, кто наделен даром использовать древнюю магию Куджи – и это делает его самым сильным и многофункциональным персонажем.



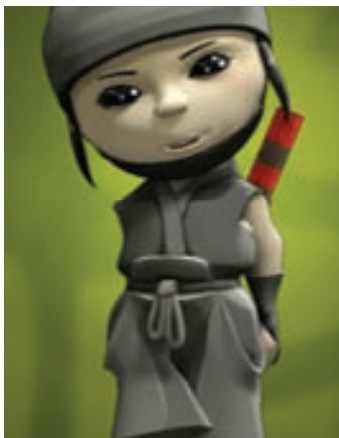
Футо

Веселый обжора с огромной кувалдой, которую он не стесняется опускать на головы копошащихся под ногами врагов. Только с его помощью можно победить самураев-гигантов.



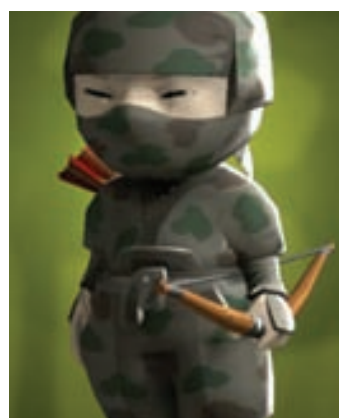
Сузуме

Девушка, с самого детства питающая любовь к музыке. Поэтому таскает с собой флейту и играет на ней каждую свободную минуту. В бою ловка и быстра.



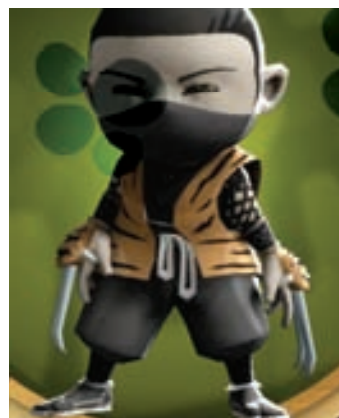
Шун

Местный спецназовец. Мастер стрельбы из лука, что очень пригождается, когда необходимо издалека «снять» нескольких копейщиков.



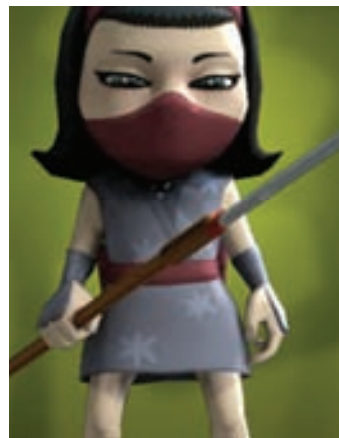
Тора

Фанат Росوماхи. Тора искренне верит, что он тигр, поэтому носит полосатую накидку и железные когти. Стремителен и быстр – учтите это, когда появится необходимость преодолеть большое расстояние.



Куноити

Со слов учителя, «это девушка, которая любит держать дистанцию». Поэтому и использует длинный шест. В бою довольно бесполезна.



ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Kingdom Hearts
2 Kingdom Hearts II
3 Kingdom Hearts Chain of Memories

7.0



ТЕКСТ

Евгений Закиров



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS

Жанр:
role-playing action-RPG

Зарубежный издатель:
Square Enix

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Square Enix

Количество игроков:
до 4

Обозреваемая версия:
DS

Онлайн:
www.kingdomhearts-days.com

Страна происхождения:
Япония

Kingdom Hearts 358/2 Days

Завсегдатаи интернет-форумов, названия которых неприлично упоминать в хороших журналах, составили список самых гадких черт японских видеоигр последних лет. На первом месте оказался дизайн персонажей за авторством Тецуи Номуры, ближе к концу списка поместилась «помиссионная структура в RPG». Удивительно, но в Kingdom Hearts есть и то, и другое!

ДОСТОИНСТВА Превосходная графика, запоминающееся музыкальное сопровождение, оригинальная игровая механика, необычная ролевая система.

НЕДОСТАТКИ Помиссионная структура, сюжет раскатывается чересчур долго, а диалоги глупые, наивные и детские.

РЕЗЮМЕ Долгожданный портативный выпуск Kingdom Hearts может показаться спорным по многим параметрам, но по-настоящему мешает играть и получать удовольствие только один недостаток: дробление игрового процесса на коротенькие «миссии». Затянутое вступление, хроническая недосказанность, скучные диалоги, наконец, желание бросить прохождение на полпути — все только из-за этой «отличительной черты». В остальном никаких претензий нет и быть не может: игра превосходно выглядит и обладает уникальной ролевой системой, представляющей интерес даже в отрыве от истории Соры, простите, Роксаса.

Юмор понятен — и это хорошо. Похоже, смешными шутки могут и не быть.



С

реди других отличительных черт Kingdom Hearts 358/2 Days необходимо сразу обозначить: дурацкое название из ничего не сообщающих чисел, календарную систему, тоже, кстати, присутствующую просто «потому что так модно», а также максимально разряженный сюжет, одинаково привлекательный для фанатов и для людей, ничего о сериале до этого момента не знавших.

Но не будем пессимистами. Kingdom Hearts, несмотря на подчас весьма и весьма серьезные диалоги и музыкальное сопровождение, способное заставить прослезиться любого геймера, все же чаще вызывает именно улыбку. Спорных решений хватало и в первых частях, и в ответвлении для GBA, но им это прощалось. Кому-то нравилась необычность игрового процесса в целом, слишком неоднозначного для того, чтобы сразу и навсегда назвать игру представительницей жанра action-RPG. Кому-то по душе пришлась идея совместить героев Square Enix и Disney, то есть возможность поискать Короля Микки вместе с Гуффи и Дональдом, предварительно хорошенько накустывая однокрылому Сефироту и поболтав с Айрис о всяком. Отсутствие классической ролевой системы, больше прыжков с одной платформы на другую и боссы, победить которых можно не правильно выбранным заклинанием, но ловкостью и умением скакать по локациям, уклоняться от огненных шаров и время от времени пуляя что-то похожее в ответ. И всё это на фоне родных джунглей Тарзана или Аграбы, когда нет-нет, да появится в кадре Аладдин и принцесса Жасмин.

КН на Nintendo DS в этом отношении верен духу оригинала, причем преданность его распространяется буквально на всё. Фантастические миры, герои диснеевских мультфильмов и их проблемы геймерам преподносят чуть ли не в четвертый раз, ничего, по сути, не меняя. Впрочем, с 358/2 Days срабатывает вот такое оправдание. Раньше ведь игрок действовал от лица «до-

брых», а теперь ему предлагают взглянуть на происходящие события глазами одного из представителей Organization XIII — эксцентричных молодых людей с модными прическами (см. вступление к статье) или, грубо говоря, «злодеев». Интрига строится на постепенном осознании удивительных истин: отрицательные персонажи не такие уж и злодеи и все трудятся ради общего, в рамках организации, блага, а некоторые владельцы черных балахонов так и вовсе любят проводить время, поедая с друзьями мороженое. Позднее, конечно, откроются и другие намерения её членов, но случится это спустя никак не менее сотни дней, то есть примерно десяти часов расслабленной игры, и до того момента надо еще дотерпеть, подыскивая новые причины не бросать, в общем-то, замечательную игру на середине.

Откуда появляется желание прервать прохождение? Главным образом, из невнятной помиссионной структуры. Посмотрим правде в глаза: она хороша только

Вверху: Друзья поедают мороженое, смотрят на закат и делятся переживаниями. Переживаний у них немного, все же без сердца. И называются Nobodies.



В специальном режиме разрешается перепроходить некоторые миссии вместе с друзьями, причем пригласить можно до трех владельцев копии игры. Чтобы эти миссии стали доступны, требуется разыскать специальные значки на локациях.

Слева: После продолжительной игры в Kingdom Hearts возникает желание пересмотреть классические мультфильмы студии Disney.



для детских платформеров с традиционным разделением на уровни-миры. Здесь же разработчики объясняют невразумительное решение заботой о геймере, готовом играть только в дороге, урывками, не более десяти минут за присест. Но, позволяете, речь же ведь идет о связующем звене между двумя Kingdom Hearts, проекте, раскрывающем многие, если не все, загадки известного сериала Square Enix. Вполне очевидно, что фанаты набросятся на игру из желания поскорее всё разузнать, ожидая привычного геймплея и возможности «пробежать» все незначительные сюжетные моменты в стремлении поскорее докопаться до самых интересных. Не получится. Вот вам счетчик дней, как во всех модных JRPG, action-RPG и т.п., вот вам список нелепых заданий, выполните их все и тогда посмотрим, быть может, что-нибудь да и случится. Игрок оказывается вынужден раз за разом возвращаться на одну и ту же локацию, чтобы выполнить рутинные поручения: найти все черные блямбы и уничтожить их, побегать по городу и собрать информацию (читай: изучить локацию, чтобы не путаться в планировке), перебить всех противников, показать боссу кузькину мать. Награда? Поедание мороженого и наглядный прием контраста: несмешные, глупые, наивные, ничего не сообщающие диалоги и превосходно показанный закат, создающий нужную атмосферу.

Конечно, спустя те же десять часов «ознакомительный» этап пройдет, главный герой поумнеет и игроку откроются неприятные стороны деятельности организации.

Вверху: Напарник чаще путается под ногами, чем действительно помогает делу. Впрочем, иногда он все же догадывается, скажем, подлечить.

Игра станет ощутимо интереснее. Миссии никуда не денутся, но будут восприниматься совершенно иначе — появится разнообразие, увлечение, те же поиски информации на новой локации превратятся в увлекательную мини-игру, забаву для проверки находчивости и способности делать логические выводы. Одновременно на второй план отступит умиление от того, как ловко в сюжетную линию вплетены истории диснеевских персонажей, пускай непосредственное участие в событиях они принимают нечасто.

Вот Роксас вышел в главный зал, поговорил с сослуживцами и, может быть, даже получил от них ценный подарок или совет. Определится с заданием (выполнять приходится все без исключения миссии и единственное, что смягчает «обязаловку», так это возможность выбора последовательности), справился, вернулся обратно. День закончен. Но иной раз сюжетные сценки растягиваются надолго, а то главный герой беспорядочно спит в течение нескольких недель. Мир вокруг него не меняется: исчезают какие-то действующие лица, но как и почему становится ясно не сразу, в то время как NPC на локациях, да и сами фантастические миры остаются прежними. Игроку просто закрывают доступ к каким-то участкам и за счет этого создается впечатление, что «уровни» каждый раз новые.

Но когда в двадцатый раз возвращаешься в Twilight City и понимаешь, что ничего, кроме окрепших противников (внешне не сильно изменившихся Heartless) и барьера на следующем повороте, здесь уже не увидишь, появляется огорчение. Спасает, как ни странно, не пойми откуда вырисовывающееся разнообразие. Где-то босс даже злой, какого простыми атаками не возьмешь, где-то приходится изображать из себя Снейка и красться за злодеем, стараясь не попасть в поле его зрения, но и не сильно отставать. Наконец, чем ближе к финалу, тем более интересные миры открываются, где простое и, в общем-то, бессмысленное истребление Бессердечных (скажем спасибо за то, что они не воскрешаются сами собой) уступает место увлекательным и, что немаловажно, оригинальным задачкам. Прыжки с подвижных платформ, поиск рычагов, перебежки из одного угла в другой, пока не закрылась дверь — здесь это не надоедливые элементы платформера, от которых хочется сразу же избавиться, но значимое дополнение к игровому процессу. Пускай в самом начале, когда все примитивно и безыдейно, этого не замечаешь, зато по мере развития сюжета такие задачи становятся всё забавнее и сложнее.



Справа: Разных противников в игре очень много. Но почти все их разновидности можно увидеть во время выполнения одной миссии.

**ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
МИРЫ, ГЕРОИ
ДИСНЕЕВСКИХ
МУЛЬТФИЛЬМОВ
И ИХ ПРОБЛЕМЫ
ГЕЙМЕРАМ
ПРЕПОДНОСЯТ
ЧУТЬ ЛИ
НЕ В ЧЕТВЕРТЫЙ РАЗ,
НИЧЕГО, ПО СУТИ,
НЕ МЕНЯЯ.**

В Kingdom Hearts 358/2 Days нет традиционной системы уровней, хотя левелы герой всё же набирает. Уровни (т.е. повышение какие-либо характеристик) просто складываются в инвентарь, как прочие улучшения и предметы. Каждый раз, отправляясь на задание, герой должен проглядывать список активных иконок, тех предметов, заклинаний или умений, которые ему пригодятся в бою. К ним же относятся и уровни, причем для них тоже можно придумать хитрости. Скажем, есть иконка, удваивающая эффект других — для этого их надо расположить в заданной форме. Туда можно поставить четыре фаерболла (получится восемь зарядов), а можно и четыре «уровня». Дополнительные способности выдаются за выполнение миссий или обмениваются по специальному внутриигровому курсу.

и вносят то самое разнообразие, недостающее игре на первых порах.

Фанатам не придется привыкать к такой постановке вопроса, благо заниматься акробатикой приходилось и Соре с друзьями. Но насколько полезным окажется опыт игры в 358/2 Days? Много ли нового в плане сюжета они для себя откроют? На сей вопрос невозможно ответить точно и при этом избежать спойлеров. Да, здесь хватает повторения пройденного, причем не всегда это показано «по ту сторону добра и зла» — скорее, все сводится к несколько иному изложению и паре ярких деталей. Зато с полной уверенностью можно утверждать, что люди, доселе никогда не видевшие чудное совместное творение Square Enix и Disney, проникнутся симпатией к игре с первых же минут. Это не так уж и плохо, учитывая то, что в целом впечатление остается положительным. А начини разбирать детали — всюду проявится оригинальность и новизна. В то же время давним поклонникам Kingdom Hearts и в голову не взбредет жаловаться на преемственность, заимствования; никакой негативности нет и в помине. Что, еще одно возвращение в Аgrabу? Нет, новая возможность встретиться с Аладдином и посетить пещеру чудес! Спасибо, как раз этого мы и ждали. **СИ**



ЕЩЕ ОДНО ВОЗВРАЩЕНИЕ В АГРАБУ? НЕТ, НОВАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ВСТРЕТИТЬСЯ С АЛАДДИНОМ И ПОСЕТИТЬ ПЕЩЕРУ ЧУДЕС!

По мере выполнения миссии заполняется специальная шкала внизу экрана. Для того, чтобы задание засчитали и разрешили отправиться обратно в замок, требуется выполнить необходимый минимум условий. Однако для получения всех бонусов придется справиться и с рядом особых поручений, посложнее и похитрее. На самом деле, желание пройти каждую миссию на сто процентов появляется само и ничто к этому не подталкивает. По идее, игру можно «пробежать» сравнительно быстро, не собрав никаких специальных способностей, но получив при этом всю необходимую сюжетную информацию.

Слева: Таинственная подруга главного героя тоже может использовать keyblade в бою.

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
2 Mini Ninjas
3 Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up

5.5



ТЕКСТ

Дмитрий

Злотницкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS, PC,
PlayStation 2, PlayStation
3, PlayStation Portable,
Xbox 360, Wii

Жанр:
action-adventure, platform
Зарубежный издатель:
LucasArts

Российский издатель:
«1С»

Разработчик:
Krome Studios

Требования
к компьютеру:
CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM

Количество игроков:
до 2 (кроме DS и PSP)
Обозреваемая версия:
PC

Онлайн:
www.lucasarts.com/
games/thelcloneWars_
republicheroes

Страна происхождения:
Австралия



Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes

Вопрос, есть ли жизнь после третьего эпизода, недолго мучил поклонников «Звездных войн». Не успела «Месть ситхов» выйти на экраны, как Джордж Лукас объявил, что намерен вновь (о старых ТВ-ответвлениях Star Wars вы, скорее всего, не слышали, да оно и к лучшему) перенести далекую галактику на телеэкраны. Для начала в формате мультсериала.

Осенью прошлого года на канале Cartoon Network стартовал анимационный сериал The Clone Wars, события которого разворачиваются во временном промежутке между вторым и третьим эпизодами саги. Несмотря на то что у многих любителей «Звездных войн» гротескный дизайн персонажей и откровенно детские сюжеты не вызвали ничего кроме раздражения, The Clone Wars стал самым популярным мультсериалом в истории канала. Отпраздновали успех Лукас со товарищи по доброй традиции LucasArts – вывалив на поклонников горы сопутствующей продукции:

от книг и комиксов до кружек и ковриков для мыши. И, конечно же, не забыли об играх.

Задача привлечь к новому кросс-форматному проекту геймеров легла на плечи сингапурского игрового подразделения LucasArts, а также австралийцев Krome Studios (авторов портов The Force Unleashed для PSP, PS2 и Wii). Игры для Wii и DS вышли синхронно, осенью прошлого года: владельцы портативной консоли получили неплохую Jedi Alliance от LucasFilm Animation Singapore (мы писали о ней в «СИ» № 278), а любителям помахать пультотом достался средней паршивости файтинг Lightsaber Duels от мельбурнцев. Годом

позже австралийцы представляют на наш суд более амбициозный проект: мультиплатформенное приключение Clone Wars – Republic Heroes, призванное служить связующим звеном между первым и вторым сезонами мультсериала.

Сразу скажем, с этой задачей игра не справляется совершенно. Будем откровенны, первоисточник не блещет глубиной сюжета, но даже на его фоне сценарий Republic Heroes кажется написанным десятилетним школьником, впервые посмотревшим «Звездные войны».

С точки зрения геймплея Republic Heroes ближе всего, как ни странно, к

Вверху: Убивать ключевых для Саги злодеев вроде графа Дуку или генерала Гривуса не позволяет канон, так что приходится разработчикам выдумывать новых антагонистов – таких, как киборг-убийца Кул Теска, – которых не жалко пустить в расход.

ДОСТОИНСТВА Разработчикам удалось в полной мере передать атмосферу и графический стиль оригинального мультсериала, и те, кому он пришелся по душе, возможно, сумеют получить удовольствие и от Republic Heroes.

НЕДОСТАТКИ Скучный игровой процесс, отсутствие свежих идей, слабые противники и легкие загадки, отсталая графика.

РЕЗЮМЕ Один из самых слабых игровых проектов о далекой галактике за последние годы, который имеет шанс понравиться лишь детям, да тем, кто питает к саге Лукаса совсем уж слепую любовь.

Отличия «младших» версий предсказуемы – управление Republic Heroes для DS и Wii адаптировано под стилус и пульт с нунчаком соответственно (играть за вооруженного бластером клона на этих платформах немного проще и приятнее, чем на «больших» консолях). Без нашей подсказки можно догадаться и о том, что на DS джедаям прописано полигонное голодание – впрочем, эта версия, сделанная той же командой, что и Jedi Alliance, выглядит вполне достойно. Менее ожидаемым и весьма неприятным оказался тот факт, что DS и PSP не поддерживают совместную игру.



играм линейки Lego Star Wars. Перед нами такой же незамысловатый платформер с детскими загадками и примитивным экшном. Но если у Traveller's Tales все происходящее на экране было приправлено лошадиной дозой юмора, который и сделал сериал Lego Star Wars культовым, то Republic Heroes пронизана совершенно неуместным в игре такого рода героическим пафосом, купиться на который могут разве что самые юные геймеры. Впрочем, весь проект Clone Wars ориентирован на привлечение к «Звездным войнам» новой молодой аудитории, и в этом отношении простота игрового процесса может из недостатка стать большим плюсом.

Если все приквелы вращались вокруг судьбы Энакина Скайуокера и его превращения в зловещего Дарта Вейдера, то создатели мультсериала стремятся показать приключения и других героев. В контексте Republic Heroes это означает, что играть нам предстоит не только за хорошо знакомых Оби-Вана и Энакина, но и за джедаев, которые в фильмах удостоились буквально пары минут экранного времени, а также за простых трудяг-клонов. Постоянная смена действующих лиц не позволяет совсем уж заскучать – ведь клонам, обделенным и Силой, и световыми мечами, приходится полагаться лишь на бластеры, гранаты и время от времени попадающуюся по ходу игры боевую технику.

По-настоящему интересно проходить Republic Heroes лишь в компании живого напарника, равнодушного к «Звездным войнам», да только делить одну клавиатуру на двоих – форменное извращение (покупать ради этой игры геймпад тоже,

пожалуй, не стоит), а запускать ее на PS3 или Xbox 360 – кощунство по отношению к самому понятию next-gen.

Впрочем, кое-что разработчикам все же удалось. К музыке и озвучке нет ни малейших претензий – они традиционно для игр, основанных на «Звездных войнах», на высоте. Графика, хоть и устарела на пару лет, практически неотличима от визуального ряда мультсериала, да и по духу Republic

Вверху: Поодиночке джедаи в Republic Heroes не ходят – только парами. Если живого падавана у вас нет, его роль возьмет на себя туповатый искусственный интеллект. Самое абсурдное, что возможность играть через Интернет разработчиками не предусмотрена.

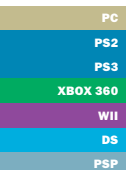
Heroes ему полностью соответствует. Конфликт галактического масштаба, показанный в книгах, комиксах и прежних играх как жестокая и кровавая гражданская война, превращается благодаря проекту The Clone Wars в яркую и совершенно нестрашную войнушку, в которой «наши», со свойственным мультипликационным персонажам вопиющим пофигизмом, одной левой побеждают орды врагов. Рядовые

Клоны на любой вкус

Впервые словосочетание «Войны клонов» прозвучало в далеком 1977 году, когда на экраны вышел первый фильм классической трилогии, называвшийся тогда просто «Звездные войны». Что это за конфликт такой, мы узнали лишь четверть века спустя – на премьере «Атаки клонов». Пока Джордж Лукас работал над заключительным эпизодом саги, на телеканале Cartoon Network шел первый мультсериал с названием Clone Wars, поставленный нашим бывшим соотечественником Геннадием Тартаковским. Оригинальные «Войны клонов» сняты с использованием классической анимации, состоят из небольших эпизодов, от трех до пятнадцати минут каждый, и по количеству шуток сравнимы с любой частью Lego Star Wars. Однако, несмотря на пародийный характер, мультсериал Clone Wars, выходящий с 2003 по 2005 годы, послужил прологом к «Мести ситхов» – заканчивался он той сценой, с которой начинался фильм.

События нового анимационного цикла The Clone Wars разворачиваются в самом начале Войн клонов, хотя это и вносит ряд противоречий в хронологию: к примеру, прежде считалось, что Энакин стал рыцарем лишь под конец войны. Однако проект настолько понравился самому Лукасу, что в преддверии телепремьеры он решил соорудить из трех первых эпизодов полнометражный мультфильм все с тем же названием «Войны клонов» и пустить его в кинопрокат – так в конце прошлого лета «Звездные войны» вновь добрались до большого экрана.





Джедаи научились подчинять своей воле дроидов — достаточно лишь оседлать их и проткнуть световым мечом.



КОНФЛИКТ ГАЛАКТИЧЕСКОГО МАСШТАБА, ОПИСАННЫЙ В КНИГАХ, КОМИКСАХ И ПРЕЖНИХ ИГРАХ КАК ЖЕСТОКАЯ И КРОВАВАЯ ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА, ПРЕВРАЩАЕТСЯ БЛАГОДАРЯ ПРОЕКТУ THE CLONE WARS В ЯРКУЮ И СОВЕРШЕННО НЕСТРАШНУЮ ВОЙНУШКУ.



МНЕНИЕ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Republic Heroes не повезло с демоверсией, бюджетом и самой верой LucasArts в силы студии-разработчика. Как следствие, игра оттолкнула многих потенциальных поклонников еще до релиза — страшенькой графикой прошлого поколения, нелепыми геймплейными условностями из «той» эпохи и катастрофически

низкой сложностью. Но! При всем при этом Republic Heroes — хорошая игра (возьмись за рецензию я, она получила бы оценку выше на балл, а то и на все полтора — вот вам лучший пример «личного отношения автора к предмету», которое не высчитаете никаким объективным калькулятором), и лучше других прочувствуют это геймеры, с теплом вспоминающие о временах PS2. Не пугающиеся отчаянных углов на 3D-моделях и простецких текстур, ценящие длинные игры с короткими уровнями, скучающие по привычным развлечением «на два джойстика» в духе Neo Contra и LotR: The Return of the King — быстрым, аркадным, легким в освоении. Этап за этапом лугаешь как семечки, запросто теряя счет времени. Сегодняшние блокбастеры вытеснили такие «просто игры» в нишу «скачиваемых», и в этой резервации их геймплей хиреет, теряет «излишние элементы», которыми так богата Republic Heroes.

Два генеральных типа миссий (джедаи и клоны-коммандос воюют по-разному, кто бы мог подумать!), недурная боевая система, прокачка, занятные уровни-задания (управляя джедаем, лишившимся меча, с улыбкой вспоминаешь похожий эпизод из GRAW 2) и всепобеждающий кооператив, ради которого и делалась игра (сингл тоже хорош, но больно легок — даже при том, что AI-напарник ни чуточки не помогает), да еще поездка на шагающих и летающих машинах, под которые отведены целые этапы, вдобавок интересные боссы — таким обилием контента «скачиваемые игры» пока не балуют. Не отвлекаясь на мелочи, спешу заключить, что игровая хроника «Войны клонов» полноценна, интересна и имеет право на собственных поклонников. Попробовать уж точно стоит. Где еще доведется хакнуть стайку дроидов и пустить их в пляс?

Слева: Нам позволяют поуправлять аж восемью джедаями, но друг от дружки они отличаются лишь голосом и внешностью.

дроиды-солдаты и даже их товарищи с приставкой «супер» в Republic Heroes мрут от рук героев в таких количествах, что невольно возникает вопрос, как же они во время «Атаки клонов» смогли прикончить почти две сотни джедаев и почему рыцари-миротворцы не выиграли Войну клонов в первый же день? Да, не такими мы привыкли видеть «Звездные войны», но именно такой далекая галактика представляется ныне Джорджу Лукасу, который принимает активнейшее участие в работе над мультсериалом.

Если вы хотите привить любовь к далекой галактике собственному чаду или младшему братишке, то диск Republic Heroes вкупе с первым сезоном мультсериала — то, что доктор прописал. Тем же (прежде всего, владельцам PC), кто жаждет почувствовать себя настоящим мастером Силы и светового меча, советуем немного потерпеть и дождаться выхода улучшенного переиздания The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition. **СИ**

Асока Тано

Старкиллер из The Force Unleashed, оказывается, был не единственным, кого Энакин Скайуокер обучал премудростям Силы, — мультсериал The Clone Wars знакомит нас с его первой ученицей по имени Асока Тано. Четырнадцатилетнюю девушку-джедаю придумали специально для того, чтобы юным зрителям было с кем себя ассоциировать. Асока постоянно не слушается наставника, подшучивает над ним и влипает в глупые истории — этаким Джа-Джа Бинкс в юбке и со световым мечом. Комичность персонажа — не единственная проблема, связанная с Асокой. До выхода мультсериала о Войнах клонов было опубликовано с десяток романов и полсотни комиксов, в которых, естественно, она не появлялась, а сам Энакин оставался учеником на протяжении большей части войны. Пока даже представители LucasArts не знают, как уложить мультяшное ответвление в просторно ложное единство канона.

И поскольку в «Мести ситхов» никакой Асоки еще (или — уже?) не было, ее судьба стала, пожалуй, главной интригой The Clone Wars. Рискует ли создатели убить главную героиню сериала, львиную долю аудитории которого составляют дети?





www.radiounost.ru

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

- 1 Guitar Hero: World Tour
- 2 Guitar Hero: Metallica
- 3 Guitar Hero: Smash Hits

7.5

➤ Guitar Hero 5

Если мне не изменяет память, Guitar Hero 5 – первая игра сериала, которая не получит от нас медаль «За саундтрек». Неудачный набор песен – это, конечно, удар ниже пояса, но не стоит расстраиваться: в остальных аспектах «пятерка» почти идеальна.



ТЕКСТ

Алексей Бутрин

К

азалось бы, четыре полноценные части Guitar Hero и вагон аддонов к ним уже приучили нас к тому, что в продолжениях должны эволюционировать лишь декорации и треклисты, а сами основы геймплея – партитуры с цветными кругляшами, уровни сложности и набор игровых режимов – некая аксиома, которая не то что не меняется, а даже как бы и не ставится под сомнение.

Однако главные изменения в Guitar Hero 5 коснулись именно этой аксиомы. Начнем с самого важного – с Party Play, которая отныне является основным режимом: после запуска игра сразу же начинает развлекать пользователя, в случайном порядке воспроизводя песни из треклиста. Если какая-то вам вдруг понравилась, вы можете в любой момент подключиться к ее исполнению, взяв в руки гитару, микрофон или барабанные палочки. Переоценили свои

возможности и выбрали не тот уровень сложности или не тот инструмент? Не беда – прямо по ходу песни можно менять и сложность, и инструмент, и количество исполнителей – то есть абсолютно все, что душе угодно. Хотите, чтобы все четыре игрока одновременно играли на гитарах или пели? Да пожалуйста. Также можно вообще пропустить не понравившуюся композицию и без промедления начать следующую. Казалось бы – идея вот такого максимально дружелюбного по отношению к пользователю геймплея не только гениальна, но и очевидна.

Однако на то, чтобы дорасти до нее, Guitar Hero потребовалось несколько лет.

В таком же user-friendly духе построена и карьера, в основу которой легли наработки Metallica и Smash Hits: продвижение по карьере базируется на зарабатывании звезд, за которые вы открываете новые сет-листы песен, дополнительные музыкальные инструменты, одежду для персонажей и прочие бонусы. А ведь теперь еще и уровень сложности можно изменять прямо на лету! Скажем, вы прошли почти всю карьеру на Expert, но в последнем

**КАК ТРАМПЛИН ДЛЯ СОЗДАНИЯ АДДОНОВ
ИЛИ ДВИЖОК ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ И ИСПОЛНЕНИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ НАБОРОВ ПЕСЕН,
GUITAR HERO 5 ПРОСТО ИДЕАЛЬНА.**

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3,
PlayStation 2, Wii
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Neversoft Entertainment
(PS3, Xbox 360),
Vicarious Visions (Wii),
Budcat Creations (PS2)
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
gh5.guitarhero.com
Страна происхождения:
США



GH5 продолжает традицию с приглашением реальных рок-звезд настоящего и прошлого. В этот раз нас посетили: Курт Кобейн, Джонни Кэш, Карлос Сантана, Ширли Мэнсон (Garbage) и Мэттью Беллами (Muse). Анимацию Курта делали на основе видеозаписей, роль Джонни Кэша сыграл Тэрри Ли Гоффи, остальные музыканты приняли участие в тосер-сессиях лично.

ДОСТОИНСТВА Обновленная анимация и графика, великолепный редактор персонажей, новые мультиплеерные режимы и чрезвычайная дружелюбность к новичкам – начинать освоение GH однозначно надо именно с «пятерки».

НЕДОСТАТКИ Самый неудачный за всю историю сериала набор песен, проблемы с импортом треков из World Tour, отсутствие нового бандла с инструментами, лаги во фристайл-зонах и редакторе песен.

РЕЗЮМЕ Guitar Hero 5 – лучшая игра сериала в смысле графики, интерфейса и геймплея, но при этом же – самая бестолковая по части набора песен. По сути, мы получили отличную новую конфетку, и очень жаль, что она пока без любимой начинки.

ПРЯМО ПО ХОДУ ПЕСНИ МОЖНО МЕНЯТЬ И СЛОЖНОСТЬ, И ИНСТРУМЕНТ, И КОЛИЧЕСТВО ИСПОЛНИТЕЛЕЙ – ТО ЕСТЬ АБСОЛЮТНО ВСЕ, ЧТО ДУШЕ УГОДНО.

сете поняли, что финальные песни на этом уровне сложности вам уже не по зубам. В ранних версиях Guitar Hero вам бы пришлось, изрыгая проклятия, начать новую карьеру, и еще раз пройти в ней все песни. Кошмар. Отныне подобная перспектива оставлена в прошлом – управляйте сложностью игры как угодно. Но и это еще не все. Надоело проходить карьеру на гитаре? Не проблема: пересядайтесь за ударную установку или берите в руки микрофон. Добавляйте участников в свою группу и «выгоняйте» их за невякую «на репетицию». Ну что тут можно добавить? Не бог весь какое достижение для индустрии, но огромный шаг для Guitar Hero. Браво, Activision!

Но и на этом изменения в геймплее не закончились. Во-первых, «спасать» запоровших свою партию игроков можно и без режима Star Power – остальным участникам группы до-

Все и ничего!

Треклист Guitar Hero всегда славился своим разнообразием. Однако в этот раз создатели игры в погоне за окупанием максимального числа жанров явно перестарались. На выходе получился забористый «ёрш», в котором Билли Айдол и Боб Дилан соседствуют с Rammstein, Элтон Джон гнусно пристает к музыкантам Kiss, Мустейн из Megadeth идет, взявшись за руки с Джоном Бон Джови, а Джонни Кэш играет на разогреве у Gorillaz. Вторая беда трека – просто неприличное количество малоизвестных групп, число которых в этот раз перевалило за психологически важный рубеж в «50%». Да и монстры рока тут представлены далеко не лучшими своими композициями, что также не может не огорчать. Частично ситуацию спасает возможность импорта песен из World Tour, но, во-первых, это платная опция, а во-вторых, далеко не все песни разрешается перенести в Guitar Hero 5. Ну и, наконец, персональная просьба к разработчикам от нашей редакции: «Дорогие сотрудники Neversoft! Перестаньте уже записывать в каждую новую часть Guitar Hero песни группы Queens of the Stone Age! Да, мы понимаем, что кто-то из вас является персональным фанатом этого коллектива, но пора бы и честь знать».

Впечатляет? В редакторе персонажей вы сможете создать героиню ничуть не хуже.



статочно просто сыграть определенную секцию песни без ошибок. А, во-вторых, режим карьеры теперь является своего рода медиациентром, из которого можно в два клика добраться до любого другого игрового режима. Устали от методичного «набивания» звезд? Отдохните в режиме quickplay (в нем все песни открыты сразу), сыграйте с друзьями или посоревнуйтесь в онлайн, который обогатился в этом выпуске такими режимами, как Momentum и Do or Die. В последнем из них идет игра на вылет – первый, кто сложил три ноты подряд, покидает сцену; если ваш опыт игры в Guitar Hero невелик, не стоит начинать штурм онлайн-сцены с этого режима – большую часть игры вы будете проводить в роли зрителя, что не особо интересно. Зато Momentum для начинающего – в самый раз. Здесь все начинают с уровня сложности Medium, и затем, в зависимости от успешности игры, сложность для каждого участника соревнования или повышается, или наоборот – понижается прямо по ходу выступления.

Исключительно положительные эмоции дарит и новый графический движок, радующий поклонников не только обновленной анимацией, но и полностью новыми моделями полюбившихся рокеров, и действительно мощным редактором для создания своих собственных аватаров. Этот нехитрый по сути процесс сделан настолько удачно и визуально привлекательно, что в нашей редакции создавать своих рок-звезд кинулись даже те, кто и в Guitar Hero-то практически не играет. Как говорится, делайте выводы.

Ничуть не меньше затягивает процесс выбора и раскраски музыкального инструмента – в этом выпуске, кстати, для каждой гитары существует свой собственный достоверный набор механики, звукоимитаторов и накладок на гриф, поэтому соорудить гитару-ералаш с декой от одного производителя и грифом от другого уже нельзя.

Не была забыта и музыкальная студия. Со времени дебюта в World Tour ее интерфейс стал намного дружелюбнее и проще в освоении. Впрочем, это опять-таки не отменяет того факта, что записать в ней действительно что-то стоящее по-прежнему невозможно. А если душа



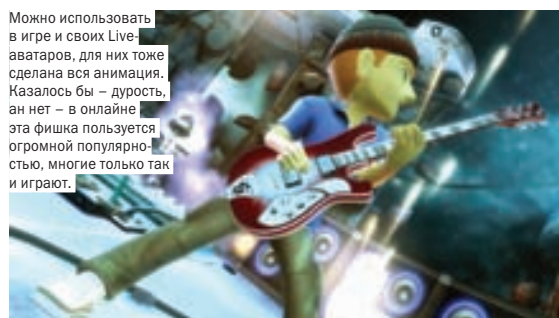
Слева: Песни теперь имеют и персональные мини-задачи. В этом треке для получения бонусов надо в течение 70 секунд (минимум) продержаться на умножителе очков «x4».

все же просит творчества, лучше попробуйте новый импровизационный режим Jam. Он, конечно, тоже бестолковый, зато очень забавный.

Казалось бы – Guitar Hero 5 состоит из одних лишь достоинств. И это действительно так, если не брать в расчет самый неудачный за всю историю сериала саундтрек (см. врезку). Но как трамплин для создания аддонов или движок для скачивания и исполнения дополнительных наборов песен, Guitar Hero 5 просто идеальна. **СИ**



Внизу: Три барабанщика на одной сцене? Да хоть четыре, если вам этого захочется!



Можно использовать в игре и своих Live-аватаров, для них тоже сделана вся анимация. Казалось бы – дурость, ан нет – в онлайн-эту фишка пользуется огромной популярностью, многие только так и играют.

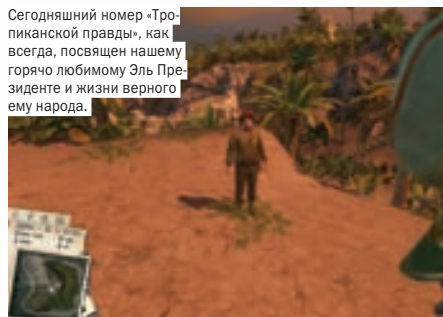
ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Tropico
2 Grand Ages: Rome
3 Republic:
The Revolution

8.5

» Tropico 3

Сегодняшний номер «Тропиканской правды», как всегда, посвящен нашему горячо любимому Эль Президенте и жизни верного ему народа.



Вверху: Кому нужно роскошное жилье, когда мы так счастливы? И все благодаря нашему дорогому Эль Президенте!

Буэнос диас, амиго! Прошло восемь лет, и верные соратники снова усадили вас в президентское кресло, непрочно стоящее посреди руин, оставленных жестокой гражданской войной. Отправьте Кончиту на кухню, уложите спать своих бамбинос и займитесь, наконец, серьезными делами. Легендарная «Тропико» снова с нами.



ТЕКСТ
Дарья Меринова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, city_building, historic

Зарубежный издатель:

Kalypso

Российский издатель:

«Руссобит-М»

Разработчик:

Naemimont

Требования к

компьютеру:

CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.tropico3.com

Страна происхождения:

Болгария



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Яркие краски тропического острова, множество вариантов развития событий, насыщенный геймплей и немного циничного юмора – все в одной игре.

НЕДОСТАТКИ Игровая механика практически повторяет оригинальную Tropico восьмилетней давности.

РЕЗЮМЕ Tropico 3 – прямое продолжение первой части легендарного сериала, в свое время поразившего в самое сердце несостоявшихся Фиделей. Остров заиграл новыми красками, графика обрела честное третье измерение, но принцип остался все тем же. Власть и деньги – ваши друзья навеки. Вы – единственный правитель затерянного в океане острова, в ваших руках жизни подданных, и только от вас зависит то, насколько жестким станет политический курс страны. От вас и от вашей совести.

Эль Президенте обращается с пламенной речью к электорату. Тропиканцы ликуют!



Банановая республика – политкорректный термин, обозначающий латиноамериканские (а иногда и африканские) страны, в которых все очень плохо. Нестабильная политическая ситуация, разрушенная инфраструктура, коррумпированное правительство и низкий уровень жизни – типичные признаки подобного государства. Во второй половине XX века, когда планета разделилась на два фронта, а словам «коммунист» и «капиталист» придали чуть ли не религиозное значение, такие страны оказались в центре внимания США и СССР, которые в пылу борьбы за мировое господство стремились любой ценой заполучить очередного союзника. Marionеточные правительства банановых республик нередко оказывались у власти благодаря содействию спецслужб одной из сверхдержав, ими же спонсировались государственные перевороты и революции. В результате в 1962 году чуть было не разразилась Третья мировая, когда СССР попытался разместить свои ракеты с ядерными боеголовками на территории Кубы. Сейчас, после развала СССР и окончания холодной войны, кубинцы до сих пор ездят на машинах советского производства, США продолжает навязывать демократические ценности всему миру, а на планете еще слишком много мест, где люди живут за чертой бедности. И пока для мировых лидеров собственные политические амбиции важнее судьбы человечества, банановые республики продолжают играть отнюдь не последнюю роль в борьбе за глобальное господство.

Внизу: Наш Эль Президенте всегда готов общаться с простыми рабочими. Ведь он сам выходец из пролетарской семьи!

ЧЕ ГЕВАРА СТРАДАЕТ АЛКОГОЛИЗМОМ, ЭТА ВРЕДНАЯ ПРИВЫЧКА ПОЧЕМУ-ТО НЕ НРАВИТСЯ СССР.

поп-певица, и это по душе Дяде Сэму. Но зато ежегодно из казны будут пропадать деньги, потому что дамочка частенько проигрывается в казино. У каждого диктатора свои достоинства и недостатки. Если вам все же не пригнулся ни один из персонажей, игра дает возможность самостоятельно создать правителя, наделив его теми или иными качествами.

Экономическая стратегия только с виду кажется простой: остров живет за счет экс-

Тропико – это несерьезный взгляд на довольно серьезные вещи. Ваше островное государство оказалось меж двух огней: СССР и США. Идет холодная война. Граждане гибнут от голода и болезней, на остров постоянно обрушиваются стихийные бедствия, в казне вечно не хватает денег, а из джунглей нередко вылезают недобитые приспешники свергнутого во время революции режима. Причем все эти неприятности неизменно сопровождает веселенькая музыка в латиноамериканском стиле, а никогда не унывающий диджей местной радиостанции по имени Хуанито комментирует любые события словами: «Зачем грустить, когда можно потанцевать под следующую зажигательную композицию!». Яркие краски тропического острова настраивают исключительно на позитивный лад, поэтому уныние местных жителей из-за низкой заработной платы и отсутствия более или менее приемлемой медицинской помощи остается где-то там, внизу. Вы же парите над островом, покуривая воображаемую сигару и произнося предвыборные речи, которые так или иначе сводятся к бессмертному лозунгу: «El pueblo unido jamas sera vencido»*.

Игра дает возможность пройти кампанию из пятнадцати миссий, а также сгенерировать для себя остров с любыми экономическими условиями. Перед началом каждой миссии вам предстоит выбрать диктатора из восемнадцати исторических личностей. Че Гевара невероятно харизматичен, что дает вам бонус в отношениях со всеми фракциями. Однако он страдает алкоголизмом, и эта вредная привычка не нравится религиозным фанатикам и почему-то СССР. А Эвита, например,



*«Пока мы едины – мы непобедимы» (песня чилийского поэта Серхио Ортеги)

порта. Никакие налоги, никакой бизнес ни на песо не увеличит доходы. Да и чего ожидать от страны, граждане которой живут лишь за счет государственного бюджета – зарплату-то все равно платите вы. Знание основ местной экономики отнюдь не избавляет вас от головной боли, вызванной вечной проблемой: «Где взять денег?». Они, само собой, нужны на строительство, а строить придется много. Пока ваше маленькое, но гордое государство поднимается из пепла социалистической революции, вы будете испытывать нехватку не только средств, но и квалифицированных работников, без которых невозможно восстановить ни социальную сферу, ни производство. Если закрыты церкви, будут недовольны верующие. Нет школ – нет специалистов, а значит, придется платить огромные деньги, привлекая профессионалов из-за рубежа. Нехватка рабочей силы заставит вас нанимать иммигрантов, в результате чего взбеленятся националисты, которым соблюдение принципа «Тропико для тропиканцев» важнее социальной стабильности. Если вовремя не принять меры, вы рискуете спровоцировать очередной переворот, только «снимать» будут уже вас. Да и вы, Эль Президенте, далеко не вечны, поэтому лучше подсушиться и, приняв пару законов, скопить немного песо на безмятежную старость.

Как уже говорилось, пополнение казны напрямую зависит от производства. Самый простой и дешевый способ увеличить бюджет – завести фермы. Тропиканские агрономы умеют разводить аж семь сельскохозяйственных культур: от бананов до табака. Плодородной почвы не бывает слишком много, и если в одном месте земля даст отличный урожай пшеницы, это не значит, что на ней можно вырастить сахарный тростник. Более дорогой и прибыльный бизнес – фабрики. Сигары и ром местного производства высоко ценятся за океаном. А если на карте есть месторождения железной руды, то ананасы, закатанные в консервные банки, принесут гораздо больше песо. А много песо – это хорошо.

По мере прохождения кампании вам откроется еще один способ пополнения казны – туризм. Туристическая база – практически государство в государстве, живущее по своим законам. Зарубежным гостям нравятся пляжи, красивые виды острова, разнообразие развлечений, и им плевать на то, что творится у вас в стране, главное – привезти домой свою фотографию на фоне трущоб.

Наш порт всегда полон товаров, готовящихся к отправке за океан. Наши ананасы самые сочные, наш ром самый крепкий. И все это богатство создано мозолистыми руками наших рабочих под руководством любимого Эль Президенте!



Вверху: На рынке всегда полно еды, и ее раздают бесплатно всем тропиканцам! Так приказал Эль Президенте!

Внизу: А теперь рубрика «Они позорят наше общество». Запомните этих тунеядцев, что посмели выступить против нашего несравненного Эль Президенте! Запомните, чтобы при встрече сказать им в лицо: «No pasaran!» Ваши шутки здесь не пройдут!

Новая Tropico действительно отличается от старых игр сериала в основном внешне. Основных изменений буквально два. Во-первых, отныне созданный вами диктатор может выйти на улицы города и принять посильное участие в строительстве счастливого будущего. Стоит ему появиться где-нибудь на производстве, как предприятие начнет штамповать продукцию ускоренными темпами; харизма лидера также позволяет поднимать уважение горожан и успокаивать митинги протеста. Однако партизанен... простите, герильерос не дремлют. Если они устроят стрельанто в президента, ему придется некоторое время зализывать раны во дворце. Вторая новинка – редактор миссий, здесь называемых «соревнованиями». Вы можете выбрать готовую либо созданную генератором карту и задать последовательность событий, которые будут происходить в течение срока правления президента, решившего принять участие в «соревновании». Готовые миссии можно выкладывать в сеть – и, разумеется, скачивать созданные другими игроками, проходить их и меряться результатами. Один остров вам позволено сделать «гостевым» – другие игроки смогут прогуляться по нему, но лишь как туристы. Полноценного мультиплеера в Tropico нет.



Туристы, так полюбившие уютные пляжи и прекрасные виды на наш остров, покидают Тропико со слезами на глазах. Hasta la vista, приезжайте еще!



На предстоящих выборах оппонентом Эль Президенте будет Дэвид Алексис. Наш корреспондент совершенно случайно сфотографировал его выходящим из кабаре.



В Тропико все пользуются муниципальным транспортом. Частная собственность – признак загнивающего Запада.



ния, потому что эти копошащиеся людишки внизу почему-то хорошо запоминают ваши слова. А если лидер оппозиции пользуется поддержкой у населения, ничто не мешает подкупить его или даже убрать. Но это не значит, что вы обязаны быть кровожадным диктатором. В ваших силах стать героем нации, любимцем женщин и детей. Вы можете превратиться в лидера, за которым пойдет каждый гражданин и о котором будут славать песни. Hasta la Victoria siempre*.

«Тропико 3» – это отличная пародия на жизнь государств, живущих в условиях вечного Карибского кризиса. Игра с самого начала показывает подлинное лицо диктатуры: роскошный дворец правителя угрожающе возвышается над лачугами подданных. Хуанито продолжает радовать вас звуками ритмичной музыки, отмытые деньги все так же каплют на ваш счет в швейцарском банке, а палящее солнце никогда не перестанет озарять своими лучами этот маленький лицемерный мир. Как сказали персонажи сериала «Майти Буш»: «Друг, пока ты в пончо, ты не можешь быть несчастным». **СИ**

Жизнь народа целиком в ваших руках. Тропиканцы – люди непритязательные, поэтому будут довольны, если получат хотя бы крышу над головой. Клиники и церкви чуть улучшат демографическую ситуацию. Пабы и рестораны позволяют рабочим отдыхать после долгого трудового дня. Чем больше развлечений – тем меньше людей заботит ситуация в стране, что вам очень на руку. Совсем недовольных разрешается пресовать силами тайной полиции или регулярных войск. Подробная статистика позволяет наблюдать за всеми сферами жизни вашего острова, вплоть до политических убеждений каждого гражданина. Так что не стесняйтесь убирать неугодных. В «Тропико» цель всегда оправдывает средства. Отвлечь народ от насущных проблем можно, выпустив пару законов. Увеличить дневной рацион тропиканцев, подняв себе рейтинг, или сжечь книги на площади, вызвав гнев интеллигенции. Запретить контрацепцию, разозлив правозащитников, или провести якобы свободные выборы. Избирательная кампания на острове – простая формальность, позволяющая вам официально пролонгировать срок своих полномочий. Гениальный редактор речей позволит навешать на уши электората сколько угодно лапши. Главное – не забывайте исполнять обеща-

ГЕНИАЛЬНЫЙ РЕДАКТОР РЕЧЕЙ ПОЗВОЛИТ НАВЕШАТЬ НА УШИ ЭЛЕКТОРАТА СКОЛЬКО УГОДНО ЛАПШИ. ОДНАКО ОБЕЩАНИЯ ВСЕ-ТАКИ ЛУЧШЕ ИСПОЛНЯТЬ.

Демократии ничто не угрожает, пока Эль Президенте у руля.



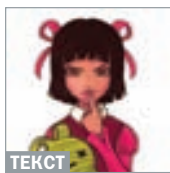
*«Всегда побеждать!» (Че Гевара)

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Viking: Battle for Asgard
2 Guitar Hero 5
3 Full Throttle

8.0



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
action-adventure.freeplay/
strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Double Fine
Количество игроков:
1 (одиночный режим),
до 8 (мультиплеер)
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.brutallegend.com
Страна происхождения:
США



Brutal Legend

«Я люблю панк-рок, поэтому вот такой металл обычно не слушаю» — «Лемми, между прочим, в интервью нередко упоминает, что Motorhead играет скорее панк, чем металл!» — «Ну-ну! Это не мешает Лемми на каждом выступлении заявлять: дескать, Motorhead исполняет рок'н'ролл!»

Вверху: Предводители вражеских войск могут проворачивать те же трюки, что и Эдди, — объединять усилия с подконтрольными юнитами, чтобы поразить неприятеля каким-нибудь особенно зубодробительным приемом.

Внизу: Зло в Brutal Legend выглядит эффектно и немного карикатурно, напоминая о персонажах из мультфильмов Тима Бертон.

Такие записи можно обнаружить на youtube.com, например, отправившись на розыски трека In the Black, вошедшего в альбом Inferno 1994 года.

Что считать тяжелой музыкой, к какому направлению отнести ту или иную композицию? Неофиты блуждают в дебрях специальных терминов и определений, металлические группы экспериментируют со звуком и жанровыми обозначениями (скажем, Дэвид Дифэй, лидер и вокалист Virgin Steele, именует альбом Visions of Eden не иначе как «преимущественно романтическим варварским симфоническим эпическим пауэр-металом»). Но даже если из всего изобилия хэви-групп вы слышали лишь Manowar или Metallica, то наверняка знаете:

металл — это про мужиков с мечами и героизм. Или же — про смерть, тлен и разрушение. Или — про демонов, огонь, кровь и бензин. Одним словом, громко, с гитарными риффами, с бубумцаньем басов, и внушающим кому-то тревогу, а для кого-то бодрящим ритмом. Величественно и немного смешно.

К чему это я? А вот к чему — в Brutal Legend рассказывают про металл. Рассказывают обстоятельно, но без самоиронии и одновременно настолько проникновенно, что в этом мире чужим себя не чувствует никто. Ни завсегдатей концертов, ни тот, кто хихикал над известным интернет-мемом о «песнях про меч в стиле разных исполнителей», ни тот, кто любит панк-рок, но «вот такой металл обычно не слушает». Так и тянет сказать — даже самые

закоренелые ненавистники тяжелой музыки будут поражены прямо в сердце (пускай для начала им придется как-то выдержать саундтрек, скомпилированный из «тех самых» композиций). Мир, куда судьба забросила Эдди Риггса, непревзойденного мастера решать чужие проблемы и самого талантливого роуди на планете, не просто срисован с обложки альбомов Iced Earth и Helloween (песен этой группы в подборке Brutal Legend, увы, нет). Торчащие из земли гигантские мечи или буйство стихий — антураж. Необязательные миссии, цель которых — разыскать все телескопы, разбросанные по континенту, и осмотреть каждую статую и стену из динамиков, поручения вроде «довези пиво парням на пляже, да так, чтоб по пути не согрелось и не расплескалось», реплики в духе



За базовое управление войсками отвечает D-pad. Доступные приказы: остаться на месте, следовать за лидером и громить все, что находится в указанном направлении.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Тема хэви-метала раскрыта так, как еще не удавалось ни одной игре, диалоги героев написаны большими шутниками, умеющими посмеяться над собой.

НЕДОСТАТКИ Мало! Мало RTS-битв, и все они — прелюдия к мультиплееру. Мало действительно оригинальных побочных миссий, мало желания их выполнять.

РЕЗЮМЕ RTS в открытом мире, временами прикидывающаяся то экшном от третьего лица, то гонками. Главная прелесть — не в том, что намешали много жанров, а в том, что разнородные геймплейные элементы вполне оправданы: иначе не расскажешь и не покажешь мир, в котором существуют скалы, изощренные динамиками, и carcасы гигантских моторов. Связка с персонажами, ждешь новых искрометных диалогов, но увы — приключение заканчивается быстро.

«Демонических императоров как-то на земле не наблюдается! Впрочем, если не считать глав звукозаписывающих компаний», — вот то, что вдыхает жизнь в эти декорации, заставляет улыбаться и, невзирая на шероховатости (о них позже), аплодировать создателям. Как тут не прийти в восхищение, когда каждый геймплейный элемент обусловлен сюжетом и темой, а диалоги и монологи героев хоть сейчас растаскивай на цитаты!

Концерт — все равно
что поле битвы

Brutal Legend долго и упорно маскировалась под экшн от третьего лица. На показах не умалчивали, что в игре главного героя будут сопровождать отряды соратников и им непременно разрешат отдавать приказы. Не скрывали и главного: действие развернется в мире-песочнице. Но вот самолично опробовать разрешали исключительно те отрывки, в которых Риггс крушил друидов топором, парализовал адских монашек магическими аккордами или же развезжал на автомобиле, обеспечивая огневое прикрытие концертному автобусу.

Финальная версия расставила все по местам: перед нами не экшн в духе God of War или, тем паче, Dynasty Warriors и даже не GTA, хотя перехватывать чужие средства передвижения (а вернее, стопорнуть крутейшего дикобраза, пантеру, коня-призрака, а то и вовсе чудо-юдо) не возбраняется. Это прежде всего RTS: не такая, в которой полководцу разрешено сражаться наравне с рядовыми воинами и использовать гитарные соло, чтобы подержать своих солдат, а также в буквальном смысле слова плавить лица врагов. Битвы рок-групп — с базой в виде концертной площадки, фанатской энергией в качестве ресурсов, магазинами тематических товаров как способом эти ресурсы перехватить у врага — только такие миссии воспринимаются как ключевые (на манер схваток с боссами в уже упомянутой God of War). На долю Эдди выпадают и другие поручения: кто, кроме него, спасет автобус от атак демонов, выполнит необязательные миссии (нет, не ради презренных купюр, а чтобы добыть зажималки — артефакты Богов Металла), проедется по горам и равнинам, разыскивая статуи драконов. Но все же нас не обманешь! Цель роуди, помощника группы в турне, — обеспечить вверенным его заботам музыкантам лучшее шоу на планете. Ради нескольких выступлений на самых примечательных здешних площадках и затевается весь сыр-бор.

Рабочие будни

Завершена первая обязательная миссия. Друиды убиты, монашки повержены, новая знакомая (красотка Офелия), еще не очарована нашим героем, но уже определено прониклась его умением собрать автомобиль из любых запчастей. Эдди официально становится — нет, не лидером маленькой победоносной группы, то есть, простите, армии под названием Ironheade («потому что с «е» в конце оно звучит куда значительней!»), а роуди, который поможет отчаявшимся рок-звездам отыскать поклонников, свергнуть фальшивых кумиров



и возродить дух истинного металла. А поскольку, как уже упоминалось, Brutal Legend — по сути большая песочница, между сюжетными миссиями предлагается наслаждаться необязательными поручениями (благодаря на карте мира указывается, где получить задание и в чем оно будет заключаться), коллекционируя зажималки. В обмен на них Страж Металла (если вы следили за новостями о проекте, то наверняка знаете, что эту роль уготовили Оззи Осборну) проапгрейдит оружие Эдди, сделает тюнинг автомобиля и обещает железного коня пулеметами да бомбометами. Чтобы раньше времени не снабдить героя слишком уж убийным арсеналом, ассортимент Стража пополняют постепенно. Выполнишь сюжетную миссию — вот и сообщение о новых поставках. Воодушевляется? Еще бы! На первую встречу с Оззи спешить со всех ног: отыскиваешь на просторах наполовину ушедшую в землю черепушку в шлеме, вокруг которой растут красные цветы, справляешься с мини-игрой в духе музыкальных симуляторов (по терминологии Brutal Legend, исполняешь гитарное соло), влезаешь на автомобиле внутрь, отовариваешься, выскакиваешь. Но уже где-то после третьего апгрейда (замечу, на нормальной сложности)

подмечаешь: не так уж важно, какой топор у Эдди, и не столь уж принципиально, что за пулемет прилажен на «Дьявола» (Deuce; так роуди нарекает машину). Никто и не думает делать из героя эдакого Рэмбо: вот и арсенал его в итоге беден, и самонаводящиеся ракеты не каждого монстра вмиг наземь повалят, и даже способов разукрасить машину у Оззи — всего с десяток. Утешительный приз — можно покупать каменные бюстики других персонажей и увековечивать физиономии соратников и противников на здешней копии горы Рашмор (на ней, если вы вдруг запамятовали, высечены лица четырех американских президентов).

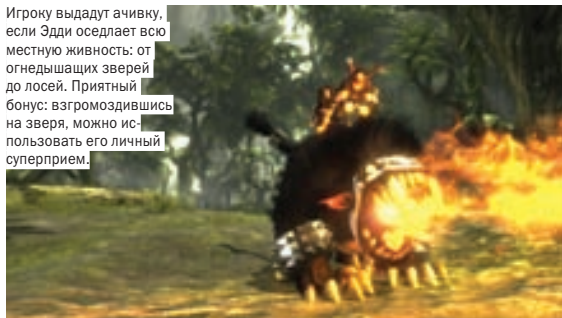
Сходным образом складывается роман с второстепенными миссиями. Первая засада, которую Эдди устраивает прихвостням генерала Лайонвайта, не ставит жизнь героя под угрозу. Геймеру намекают, что, объединив усилия с соратниками (т.е. нажав Y, в случае с джойпадом Xbox 360), персонаж получит доступ к спецприемам (спецприем обычно один) и таким образом станет сильнее. По правде говоря, подобные ухищрения потребуются лишь в будущих засадах: их окажется еще много, и они успеют надоесть куда сильнее, чем гоночные миссии.

Вверху: Чтобы раздать пару дополнительных инструкций войскам, нужно исполнить зажигательное гитарное соло.



Слева: Новые мелодии для «Клементины» (любимой гитары Эдди) разыскиваются так: отыскиваешь в окрестностях полыхающий сине-фиолетовыми огнями постамент и смотрим на него во все глаза. Череп на постаменте переворачивается, и бравый роуди мигом разучивает мелодию-прием.

Игроку выдадут ачивку, если Эдди оседлает всю местную живность: от огнедышащих зверей до лосей. Приятный бонус: взгромоздившись на зверя, можно использовать его личный суперприем.



Признаюсь, во время первых заездов меня посещали невеселые мысли: выбило из колеи управление. Кнопка газа, кнопка нитроса, кнопка заднего хода и кнопка «развернуться на ходу» — вот и вся автомобильная наука. Первая поездка не стоит того, чтобы сочинять о ней балладу, — обломок камня, и тут «Дьявола» разворачивает так, что он становится перпендикулярно дороге. Втягиваешься, привыкаешь, и хотя на пути по-прежнему нет-нет да попадетсся предательский булыжник, а машина соперника запросто столкнет автомобиль Эдди с узкой горной дорожки (наоборот не получается), мозаика уже не так и нужны, да и без правдоподобия прекрасно обходиться. В мире металла нет места автосимуляторам, ведь гонщики с хэви-метал обложки и впрямь останавливаются, лишь лихо развернувшись.

Куда сильнее удручает другое: действительно оригинальных поручений, таких, чтобы потом взахлеб рассказывать друзьям (вроде той же экспресс-доставки пива или операции по зачистке логова мышей-вампиров от непрошенных гостей), — можно по пальцам пересчитать. Было бы больше — я б выкупила у Оззи все каменные рожи, лишь бы как-то оправдать страсть к выполнению второстепенных миссий.

Гимн безусловной победы

В какой-то момент осознаешь: побочные задания приелись или все выполнены, пора прервать осмотр достопримечательностей. К чести Double Fine замечу: новые сюрпризы туристам преподносят вплоть до самого финала. Сюжетные миссии изменят облик мира: то уже знакомые места преобразятся, в горах запылают вулканы, а небо окрасится кроваво-красным, то откроется доступ к неизведанным ранее тропкам-джунглям, соседствующим с по-Бартоновски готическими руинами (отыщется даже нечто похожее на дерево из «Сонной Лощины» — то самое, с головами), заснеженным горам и до жути inferнальным озерам.

Где-то на предпоследней ключевой схватке я поймала себя на мысли: весь одиночный режим, вернее те его эпизоды, которые относятся к RTS, — суть гигантская обучающая миссия. Иначе и не скажешь: ведь окончательно список юнитов перестает пополняться

лишь за пару битв до финала, а науку «эффективность юнитов зависит от того, с какими представителями войск неприятеля они сражаются» преподают тогда, когда пара-тройка концертов-битв уже отгремела.

Готовят полководцев не иначе как к мультиплееру (в онлайнных кампаниях можно взять под опеку любую из трех представленных в Brutal Legend фракций). Обучение выходит довольно своеобразное: к каждому сражению-пазлу нужно подобрать свое решение-ключ и тогда схватка завершится в рекордный срок. Альтернативные пути, эксперименты с родами войск, сравнения с шахматами — это все для забав в мультиплеере. В сингле дела обстоят просто: быстро накладываешь лапу на ресурсы, чтобы прокачать базу и сгенерить конницу (здесь кавалерию кличут «Огненными баронами» и она разьежжает на мотоциклах). Далее строишь пару юнитов для специфических заданий (скажем, «Крушители Камня» могут раздолбать такие вражеские строения, к которым остальные юниты и на десять метров не подойдут — погибнут) и следишь, чтобы битва шла намеченным путем, а в решающий момент бросаешь силы на атаку вражеской базы (вы еще не забыли, что речь идет о концертной площадке?).

Командовать приходится в условиях, приближенных к экшну от третьего лица: военачальник бежит вместе с отрядами и, как во время засады, объединяется с ними для спецприемов (например, чтобы сделать пару прицельных залпов по подоспевшим недругам). Не забыты гитарные соло: они пригодятся и для того, чтобы заполнить порцию ресурсов, подбодрить солдат или помешать конкуренту быстро клепать собственные юниты. Чтобы улучшить обзор поля, Эдди вскоре помогают взмыть в воздух — с высоты птичьего полета легко прикинуть, на какие цели бросить силы. Кроме того, из поднебесья можно вмиг спикеровать на нужный участок карты. Одна незадача: с управлением особо не разгуляешься. Нет, при желании удается раздавать индивидуальные приказы каждому отряду: выделять кнопкой Y, зажимать нужную клавишу на D-pad, спешить к следующему отряду. Долго, нудно,

и в условиях боя сложновато. Например, решаешь послать команду девиц с автоматами сторожить будку с мерчандайзом (важно беречь ресурсы!), а прочие отряды отправить на захват новой точки. Отсылаешь барышень, командуешь оставшимися: «Курс воон на ту вражью будку!», и тут дамы разворачиваются, возвращаясь к армии (в Brutal Legend считается, что раз уж Эдди крикнул, а юнит его услышал, виноват геймер, не выждавший пару секунд). Другой пример: если вылететь на разведку и внезапно решить что-нибудь атаковать, юниты не исполнят приказ начальника («Они не слышат!» — сигнализирует игра). Разумеется, ситуация не безвыходная: достаточно приземлиться, исполнить соло «армия, спешите ко мне», и солдаты прибежут. Но вот разделение войск хотя бы на два отряда становится настоящей головной болью. Доходило до смешного: я генерала юниты, собиравала их у одного опорного пункта, затем бежала к другому и выставляла там (с помощью соло) флаг сбора — чтобы все бойцы, которых я создал вслед за этой операцией, неслись под знамя (а я могла атаковать с двух флангов).

Жребий брошен: теперь либо ад, либо рай

Если наброситься на Brutal Legend со всем азартом придиры, легко отыскать немало неудобного, странного и даже нелицеприятно. Небольшой выбор побочных миссий, их однообразие, огрехи управления в RTS-эпизодах, прямолинейность «победного плана» — раздолье для рассуждений о том, чего не хватает. Подкопаться не выйдет разве что к диалогам и мастерски срежиссированным сюжетным сценам — таким, что проникаешься симпатией и к Эдди, и его соратникам, вопреки (а возможно и благодаря) их идеальности (взгляните хоть на кислую физиономию Ларса!). Не вызывает нареканий и графика — разработчики ловко схитрили, отказавшись от реализма в пользу более карикатурного стиля, так что текстуры на камнях не уродуют пейзаж (да что там, по джунглям я каталась просто ради того, чтобы разглядеть все памятники архитектуры!).

А еще — это самое главное — капустник из жанров не смотрится набором чужеродных друг другу элементов. Драки, гонки, битвы — способы обрисовать мир металла так, чтобы даже не воспринимая его всерьез, подхихкивая над любителями трясти головой в такт музыке и отращивать длинные патлы, ни на секунду не сомневаться — он жив и он прекрасен. **СИ**

РАЗРАБОТЧИКИ ЛОВКО СХИТРИЛИ, ОТКАЗАВШИСЬ ОТ РЕАЛИЗМА В ПОЛЬЗУ КАРИКАТУРНОСТИ.



PIZZA

МЫ ПОСТРОИЛИ PIZZАНСКУЮ БАШНЮ!

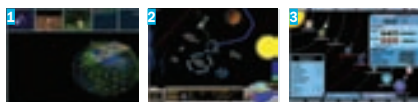
13 сентября 2009 года на Старом Арбате напротив театра им. Вахтангова состоялась акция «Построим PIZZАнскую башню вместе со СБАРРО!» Все, кто оказался на Старом Арбате в воскресный полдень 13 сентября, стали очевидцами масштабного мероприятия, организованного сетью итальянских пиццерий СБАРРО.

Прямо в центре красивейшей улицы Москвы была воздвигнута огромная башня из пустых коробок из-под пиццы. По окончании работ постройка попала в руки специально приглашенных гостей – граффити-команды Mainstreamers, которые в режиме реального времени превратили картонную конструкцию в настоящий шедевр стрит-арта.

Приправлял веселье ритмичный live-сет от DJ Tactics и DJ Pirumov (участники коллектива Flammable Beats). Помимо уникального зрелища, каждый желающий также мог принять участие в призовых конкурсах и викторинах от сети СБАРРО и отведать бесплатной пиццы. Ведущие мероприятия – видеи Gameland TV Дима ака Орех и Наташа.



реклама

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Ascendancy
2 Galactic Civilizations II
3 Master of Orion III

7.5



Обычно на планете сразу ставится не одна, а хотя бы две-три колонии. Так и население растет быстрее, и занять территорию удастся раньше, чем конкуренты подоспеют (а здесь на одном шарике могут сосуществовать владения разных фракций).



Когда на счете образуется внушительный минус, не надо громко кричать: «Караул!» и рвать волосы на голове. Добренькое начальство подкинет денег, слегка пожурив за расточительность. Правда, подкинет раз, подкинет другой, а на третий может и меры применить. Так что, получив парочку беспроцентных займов, задумайтесь, а все ли в экономике в порядке? И не пора ли заняться производством товаров и заботливостью населения, упорно уклоняющегося от уплаты налогов?



Вверху: Планеты, управляемые компьютером, часто развиты не ахти как. Но наштамповать мощный флот он все равно сможет – чит-кодами, что ли, пользуется?



ТЕКСТ

Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, management,
real-time, sci-fi
Зарубежный издатель:
SaintXi
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
LucasArts Singapore
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 256 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.saintxi.com
Страна происхождения:
Великобритания

Light of Altair

Перенаселение, проблемы с экологией и Третья мировая заставили человека снова обратить взор к звездам. Обратить – и заняться колонизацией Солнечной системы и окрестностей. Впрочем, старый афоризм «homo homini lupus est» остается аксиомой даже в эпоху покорения космоса...

Братьев по разуму в стратегии Light of Altair не найти, галактика оказалась скупа на разумную жизнь. Но проблем с поиском оппонентов не возникнет – вышедшие в космос земляне быстренько возненавидели себе подобных и разделились на фракции, после чего каждая рьяно взялась за искоренение инакомыслящих. Завязка банальнейшая, но разработчиков стоит поблагодарить хотя бы за то, что они позволяют нам взглянуть

на проблемы человечества с разных точек зрения: поиграть дадут и за тех, и за других, и за третьих – миссий немало, и почти каждая из них заслуживает похвалы.

Впрочем, за сюжет создателей все-таки пожурим. Нет, не за сюжет каждого отдельного задания, тут все в порядке. Но вот со связью между эпизодами не все благополучно. То нас бросает из одного закутка галактики в другой, то оказывается, что с таким трудом завоеванные планеты внезапно перешли под контроль противника

без малейшего сопротивления, то еще что-нибудь в этом же духе. Но призадумаемся, многим ли играм удалось избежать подобных условностей? Так что не будем судить SaintXi слишком строго, кампания в Light of Altair все равно интересна. Не в последнюю очередь потому, что задания вовсе не так просты, как можно подумать при чтении брифингов. Казалось бы, чего сложного – защищать Марс, пока там достраивается корабль-колонизатор? Ан нет, если мы предварительно не захватили пяток другой

НАУЧИТЬСЯ СТРОИТЬ ПРИБЫЛЬНЫЕ И СБАЛАНСИРОВАННЫЕ КОЛОНИИ ПОЛУЧИТСЯ НЕ С ПЕРВОГО РАЗА.

Пройдя миссию, вы получите оценку в процентах. Чтобы достичь 100%, надо не только выбрать высшую сложность, но еще и выполнить абсолютно все задания. Часть из них – скрытая, попробуй догадайся, что надо сделать. Загадочный квест, без которого первая миссия никак не хотела выполняться «на все сто», нашелся лишь после нескольких попыток. Подчеркиваю – в начальной (!) миссии, что уж говорить про последующие. Кажется, будто жанр игры даже немного смещается в сторону экшен-приключения – и это совсем не плохо. Ведь какое удовольствие получаешь, когда таинственное задание найдено и заветная циферка на экране кампании становится трехзначной.

Хотя контролировать ход боя нельзя, его просмотр поможет определить дальнейшую стратегию строительства флота – никогда ведь не знаешь заранее, стоит ли сделать упор на ракеты или, скажем, на лучевое оружие.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Разнообразные и относительно нелинейные миссии; постоянно держащий игрока в напряжении AI; отлаженный баланс между экономикой и боевыми действиями.

НЕДОСТАТКИ Кроме кампании здесь ничего и нет; из-за отсутствия толковой планетарной защиты устает гонять туда-сюда флоты для обороны; стоило бы добавить древо технологий и дипломатию.

РЕЗЮМЕ Для игры, над которой работала всего пара человек, получилось неплохо. Light of Altair быстро увлекает, заставляя проходить миссию за миссией, пока не добьешься до финала. Правда, доскакать галопом никак не получится – отдельные задачи раскусываешь не сразу, медленно, но верно нащупывая путь к победе. Жаль только, что после завершения кампании вас ждет пустота – здесь нет не то что мультиплеера, но даже захудалых схваток на одиночных картах с AI. Впрочем, в продолжении все это, видимо, добавят. А продолжение будет – это нам точно известно.

планет, враги будут фантастически сильны, а наш флот – непозволительно хил. И нас просто сметут. Точнее, сметут наши корабли (в мусорное ведро), а героя (чье лицо и биография остаются за кадром) отправят куда подальше. И хорошо еще, если на каторжные работы – в таком случае считай, что дешево отделались. А то ведь можно и перед военным трибуналом предстать. Со всеми вытекающими...

Выиграть войну (а сражаться в игре придется много и часто) в Light of Altair не так-то просто. Во-первых, AI постоянно давит на игрока, атакуя то одни, то другие «космогубернии». И хотя за несколько месяцев до прилета неприятельского флота нам показывают, куда тот направляется, побегать оборонительным силам придется немало. Во-вторых, с защитными сооружениями в Light of Altair плохо. Нет, конечно, можно прикрывать планету истребителями, но с мало-мальски серьезными звездолетами им не тягаться (разве что при подавляющем численном преимуществе). На поздних стадиях кампании появятся оборонительные приемы похуже, но до тех счастливых времен еще дожить надо. Не забудем и про «в-третьих»: тому, кто мнит себя выдающимся тактиком, применить свои способности не удастся. Общими сторонами в битве управляет AI (адмирал из него тот еще: то с шашкой на танки не вовремя ломанется, то, наоборот, будет стоять на месте, хотя лучше было бы отступить). А значит, чтобы победить, нужно превзойти врага в количестве и качестве кораблей. Причем качество даже важнее: один вооруженный до зубов и оснащенный по последнему слову техники крейсер без труда справляется с десятком суденышек помельче. Главное – вовремя исследовать технологии и обновлять модели кораблей.

Увы, особого простора для научных изысканий у нас не будет. Все возможные открытия проявляются постепенно, по мере продвижения по сценарию, технологическое древо же просто отсутствует. Впрочем, для сюжета миссий так даже луч-

ше – игроку ни за что не удастся получить «ультрасуперпушку» раньше положенного времени, даже застроив все вокруг лабораториями. Но вот в одиночных батаях или мультиплеере такое решение заставит удивиться кого угодно. Точнее, могло бы заставить, если бы скримиш или многопользовательская игра здесь наличествовали. Но в Light of Altair есть кампания... и все! Хотя загрузочный экран намекает на то, что перед нами лишь первый эпизод космической саги. А уж во втором, над которым уже трудится маленький коллектив лондонской студии, можно рассчитывать не только на кампанию, в чем разработчики сами признались.

Пока же тренируемся в первой Light of Altair – легко все равно не будет. Ведь не только война, но и экономика способна преподнести сюрпризы, несмотря на коротенький – всего около двух десятков с учетом «продвинутых версий» – список строений. Колонисты ведь ребята капризные – то еду им подавай, то жильем обеспечить, то с энергией помоги. А недовольные и налогов не платят, и взбунтоваться могут. К счастью, бунтовщиков легко успокоить – удовлетворите их нужды, и все будет в ажуре. Но научиться создавать прибыльные

ше – игроку ни за что не удастся получить «ультрасуперпушку» раньше положенного времени, даже застроив все вокруг лабораториями. Но вот в одиночных батаях или мультиплеере такое решение заставит удивиться кого угодно. Точнее, могло бы заставить, если бы скримиш или многопользовательская игра здесь наличествовали. Но в Light of Altair есть кампания... и все! Хотя загрузочный экран намекает на то, что перед нами лишь первый эпизод космической саги. А уж во втором, над которым уже трудится маленький коллектив лондонской студии, можно рассчитывать не только на кампанию, в чем разработчики сами признались.

Пока же тренируемся в первой Light of Altair – легко все равно не будет. Ведь не только война, но и экономика способна преподнести сюрпризы, несмотря на коротенький – всего около двух десятков с учетом «продвинутых версий» – список строений. Колонисты ведь ребята капризные – то еду им подавай, то жильем обеспечить, то с энергией помоги. А недовольные и налогов не платят, и взбунтоваться могут. К счастью, бунтовщиков легко успокоить – удовлетворите их нужды, и все будет в ажуре. Но научиться создавать прибыльные

Дипломатии в игре, по сути, нет. Время от времени сюжет подкидывает очередную гадость – одна из фракций объявляет вам войну (порой создается впечатление, что просто потому, что у лидера голова разболелась, а вы попались под горячую руку). И добиться мира получится, либо «вынес» врага, либо заключив мир при помощи его величества Сюжета. Последнее тоже возможно: здешняя история (как и история реальная) порой выкидывает странные колена. Впрочем, одна дипломатическая возможность у нас есть: объявление войны. Достаточно напасть на соседскую планету, и придется драться с ее хозяевами до победного конца.



Вверху: От запасов топлива зависит, в том числе, и размер вашего флота. А уж кораблей никогда не бывает много.

и сбалансированные колонии получатся далеко не с первого раза.

И все же главное, что бюджетный характер Light of Altair никак не повлиял на интересность – кампания преподносит сюрпризы (в основном приятные) до самого финала. Что ж, если SaintXi не канет в пучину безвестности и продолжит работать, нас, возможно, ожидает рождение еще одного отличного космического сериала. Скрестим пальцы на удачу? **СИ**

Внизу: В условиях нехватки жилплощади люди осваивают не то что Венеру, но даже Меркурий. А потом рванут к звездам...

Изображение всех небесных тел системы слева на экране позволяет легко определять, где в «стране» какие проблемы и куда лучше перебросить имеющиеся флоты. Удобненько, ничего не скажешь.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Sid Meier's Pirates! Gold
- 2 Роман «Три мушкетера» Sword of Vermilion
- 3

6.5

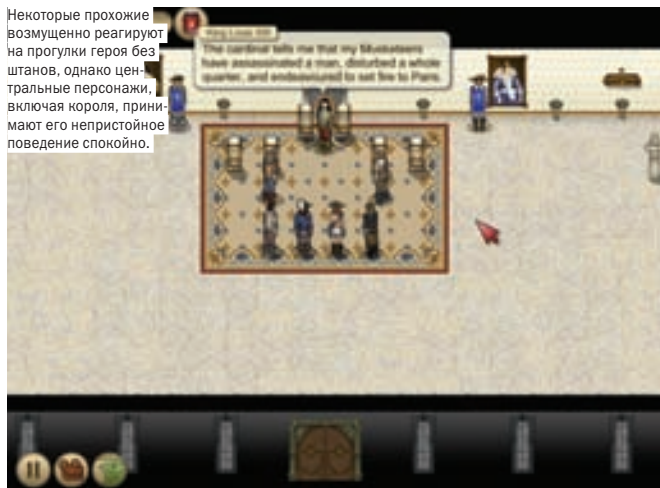


Помимо фехтования, можно потешиться на стоящим мушкетерским спортом – теннисом!



Только цифровая дистрибуция

Некоторые прохожие возмущенно реагируют на прогулки героя без штанов, однако центральные персонажи, включая короля, принимают его непристойное поведение спокойно.



▶ The Three Musketeers Game

Он был мастером клинка, обречен на смерть женщину, с которой состоял в интимных отношениях, и умер в конце третьего эпизода классической трилогии, пройдя путь от простого мальчишки до грозного военачальника. Нет, сегодня речь пойдет не об Энакине Скайуокере, а о д'Артаньяне.



ТЕКСТ
Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, casual
Зарубежный издатель:
Dingo Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Dingo Games
Требования к компьютеру:
CPU 800 МГц, 256 MB RAM, 32 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.dingogames.com/
three-musketeers-game
Страна происхождения:
Канада

Согласитесь, из истории знаменитого гасконца могла бы получиться увлекательная игра, и просто удивительно, что до настоящего момента никто не взял на себя труд переложить книгу Дюма в интерактивный формат. О мушкетерах – делали, но чтобы просто построить цепочку квестов на основе романа – такое, кажется, в первый раз.

Разумеется, текст «Трех мушкетеров» попал в игру все-таки в сокращенном варианте, однако если вы знакомы с историей д'Артаньяна, скажем, по советскому телефильму, то откроете для себя немало интересных деталей, касающихся, напри-

мер, отношений пылкого гасконца и Миледи. Разработчики к тому же добавляют забавные подробности – например, когда отец, провожая героя, дарит ему клячу, д'Артаньян думает: «Возможно, смогу выручить за нее пару франков» за секунду до того как папаша, точно по книжке, просит: «Не продавай этого коня, дай ему спокойно умереть от старости».

Авторов The Three Musketeers Game можно, конечно, упрекнуть в лени – мол, взяли чужого героя, вместо того, чтобы придумать своего. Но посмотрим, например, на Risen, или даже на Dragon Age. В первой игре мотивация нашего «потерпевшего кораблекрушение» вообще оста-

ся загадкой; во второй биография будущего Серого Стража, раскрываемая в прологе, практически никак не влияет на последующие события. Нравственные принципы и устремления д'Артаньяна известны всем: драться за свою честь и защищать чужую, соблазнять красавиц, стать мушкетером. Нам не приходится задаваться вопросом, почему он делает то, что делает. Задиристый-благородный характер героя позволил авторам реализовать свежий подход к «случайным стычкам». Если обычно в RPG они происходят по формуле «Шли они, шли, и вдруг из кустов на них напали монстры», то в The Three Musketeers Game возможны варианты. Например, часто бывает, что на глазах д'Артаньяна злодеи окружают жертву, и тут только от него зависит, вмешаться или нет. Пройдет стороной – не тронут, вступится – придется драться при численном превосходстве противника. В городах возможна другая ситуация – скачет наш почти-мушкетер весь такой красивый на коне, а прохожий эдак сквозь зубы: «Хороший костюмчик, на какой помойке только он его отыскал?» Опять же – призывать наглеца к ответу не обязательно, но мы же за д'Артаньяна играем! Тем паче что риск потерпеть поражение в схватке минимален, если мы запаслись целебной мазью. Видите это странное определение «casual» в графе «жанр»? Речь вот о чем: фехтование в The Three Musketeers Game изображается очень красиво. Как один ловкий бретер парирует выпады сразу полудюжины противников, надо просто видеть. Но механика боя элементарна: раз щелкнув по врагу, мы выбираем его основной целью; обмен ударами идет автоматически. Иногда над головой одного из соперников появ-



Справа: Иногда д'Артаньяну предоставляется сюжетный как бы выбор, но в конечном счете действие все равно будет развиваться по книжке.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Оригинальный дизайн – как графический, так и игровой; увлекательная (хоть и не новая) история, по окончании которой можно «добить» побочные квесты.

НЕДОСТАТКИ Сражаться слишком просто, разнообразия маловато. Горожане никак не реагируют, когда д'Артаньян обыскивает их сундуки. Д'Артаньян обыскивает сундуки?

РЕЗЮМЕ Других ролевых игр о Франции XVII века, кажется, и не существует. Но даже на таком безрыбье уверенно рекомендовать «Трех мушкетеров» мы не можем. Если вы хотите освежить в памяти события романа Дюма, готовы вытерпеть бесконечные повторы удачных дизайнерских находок и соседство исторически корректных деталей с неподобающими дворянину занятиями – свежий релиз Dingo Games вас порадует. Если же нет – мы предупредили.



ляются капельки пота, тогда нужно быстро щелкнуть по нему, чтобы нанести критический удар. Если здоровье упало до минимума, раздается угрожающий писк – пора срочно обмазаться чудесным средством, исцеляющим все раны (продается везде по цене всего-то трех пар старых перчаток). Ударил – ударил посильнее – полечился. Все! Ой, стоп, не все. Едва д'Артаньян попадает в гвардейскую роту под командование кавалера Дезэссара, как тот посылает его купить огнестрельное оружие – пистолет или мушкет. Но никаких тактических глубин наличие «пищали» не открывает. Перезаряжаются даже самые «скорострельные» образцы секунд десять, и уж конечно это нельзя сделать одной рукой, фехтуя второй. Так что за один бой можно выстрелить единоряды – фактически, мы просто наносим дополнительный критический удар в каждой схватке. Вот, теперь все.

При такой простоте сражений особую важность приобретает подготовка к ним. Без постоянных визитов к оружейникам и портным д'Артаньян... тоже будет побеждать, но с гораздо большим расходом лечебных скляночек.

Устройство наряда нашего героя приятно отличается от стандартов фэнтезийных и средневековых RPG. Помимо обуви, штанов, камзола и головного убора, мы можем выбрать пояс и перевязь для шпаги, а также воротник и манжеты, причем эти малюсенькие элементы гардероба корректно отображаются на спрайте персонажа. Конечно же, детали туалета влияют не только на облик гасконца, но и на циферки, без которых RPG – не RPG. Параметров у д'Артаньяна всего четыре: атака, защита, стрельба и слава (honor). Последняя, самая на первый взгляд интересная характеристика, отвечает за отношение окружающих к герою. Снискавшего себе почет и уважение

Вверху слева: Описание предметов сделаны со знанием истории и юмором.

Вверху справа: Ключевые сцены иллюстрируются комиксовыми заставками. Мелкомасштабные спрайтки смотрятся лучше!

гасконца одобрительно приветствуют мушкетеры, горожане поручают ему важные задания, а торговцы делают скидки. Некоторые виды одежды и обуви (даже воняющие, простите, грибок поношенные туфли) дают прибавку к этому показателю за счет уменьшения, скажем, защиты. Впрочем, слава увеличивается также при получении новых уровней (то есть весьма часто), так что особого резона жертвовать ради нее боевыми качествами нет.

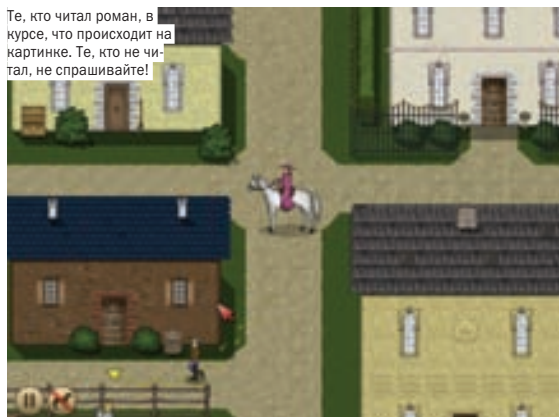
Где же д'Артаньян берет деньги? О, это, пожалуй, самая исторически некорректная часть игры. Как тогда было принято при дворе, жалование гвардейцу не платят, поэтому он, как космический рейнджер, на полном самообеспечении. Кое-что перепадает от спасенных горожан и убитых противников, однако довольно существенную часть дохода наш благородный дворянин получает от продажи хлама, выуженного из многочисленных бочек и сундуков. Поначалу там лежат лишь старые рубашки, однако ближе к концу можно найти шпаги и пистолеты. Примерно тогда же игра начинает надоедать: все разновидности случайных драк уже отыграны по двадцать раз, все бочки перекликаны, оружие перепробовано, наряды перемеряны, а те, на которые не хватает денег, ничем, кроме цвета и циферок, от уже ношенных не отличаются. Остается только сюжет, но если вы знаете книгу Дюма, то единственное, что может вас позабавить, – это подача истории. В игре есть замечательные моменты, но, увы, несмотря на то, что по меркам ролевого жанра она весьма коротка, вы успеете от нее устать раньше, чем она закончится. **СИ**

Несмотря на название, намекающее совсем на другую страну, Dingo Games – канадская компания. Ее основатель, программист Джеймс Сэйер, познакомился со своей будущей женой, художницей Кристин, в фехтовальном клубе. Неудивительно, что их совместным проектом стала история о мушкетерах. В целом же линейка игр Dingo Games, пусть и не отличается сверхъестественным качеством, весьма разнообразна: здесь и симулятор космического бродяги Jack of All Trades, и подводный эксцентрический платформер Laser Dolphin, и двумерный клон Katamari Damacy, где мы играем за всепожирающую искусственно выведенную бактерию.

Один против всех, и все на одного! Воевать, сидя верхом на лошади, к сожалению, нельзя.



Те, кто читал роман, в курсе, что происходит на картинке. Те, кто не читал, не спрашивайте!



ПРИЗЫВАТЬ НАГЛЕЦА К ОТВЕТУ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО, НО МЫ ЖЕ ЗА Д'АРТАНЬЯНА ИГРАЕМ!

6.0

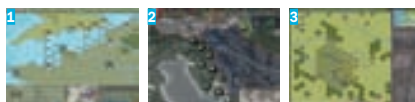
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, turn-based, historic
Зарубежный издатель:
Matrix Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Wastelands Interactive
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
timeofwrath.com
Страна происхождения:
Польша

Справа: Италии категорически запрещено атаковать Венгрию – из-за сходства политических систем. А жаль, было бы весело поднять под себя все, что к южнее Германии.

Благодарим сайт GamersGate (<http://www.gamersgate.com>) за предоставленную игру.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Commander: Europe at War
2 Hearts of Iron III
3 World War II: Road to Victory

World War II: Time of Wrath

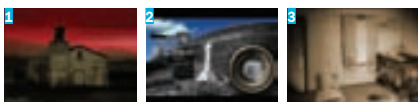
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ очередной пошаговый варгейм про Вторую мировую на гексовой карте, развивающий идеи Road to Victory. Главное отличие – играем мы не за альянс, а за отдельную страну. Правда, толку от выбора какой-нибудь Швеции мало – развязать войну с Норвегией не выйдет (система дипломатии не позволит), придется вступать в союз, например с Германией. Но вот за Италию вести самостоятельную политику вполне реально (хотя всех мелких соседей аннексировать не получится – опять же из-за дипломатического компонента). Радуют и десятки исторических событий – от крупных (вроде пакта Молотова-Риббентропа) до менее значимых (формирования новой австралийской дивизии в Британской империи). А вот боевая система хоть и неплоха, но не слишком правдоподобна. Знаток истории хватит того факта, что немцы легко прогрызают линию Мажино, однако еле-еле

продвигаются по польской территории. Зато у флотоводцев праздник – им, по сути, подарили игру в игре, так что крупным морским державам, даже при отсутствии сухопутных сражений, есть чем заняться. Вот только из-за трудностей освоения Time of Wrath вряд ли привлечет человека «со стороны». Если же вы все-таки заинтересовались, рекомендуем поставить патч 1.60 – он не только поправит кучу ошибок и добавит событий, но и повысит быстродействие.

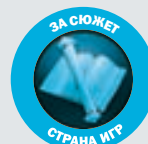
НЕДОСТАТКИ Обучение сделано из рук вон плохо, дипломатический компонент явно уступает аналогу из Hearts of Iron III, да и боевая система иногда вызывает недоумение.

ДОСТОИНСТВА Богатый выбор стран, удачно реализованные сражения на море, масса событий и возможность провести выходные за «пошаговой Второй мировой многогером».

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Exmortis 1 и 2
2 The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure
3 Purgatorium



6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure, first-person
Зарубежный издатель:
3RDsense
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
3RDsense
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.fizzy.com/games/
exmortis_3
Страна происхождения:
Австралия

Вверху: Способности открываются по ходу действия в заранее определенных автором местах.

Внизу: На локациях порой крайне трудно найти активные точки, а под-сказок, увы, нет.



Только цифровая дистрибуция



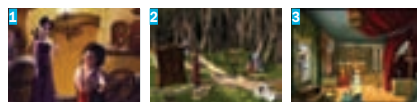
Exmortis 3

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Exmortis 1 и 2 – незамысловатые флэш-игры, снискавшие, тем не менее, популярность в узком кругу ценителей ужасного. К третьему эпизоду дизайнер Бен Лефлер сменил ярлычок «free» на ценник «\$20», увеличив продолжительность прохождения, сделав персонажей объемнее, а головоломки – сложнее и продуманнее. История о том, как древний демон устроил на Земле апокалипсис, пережить который «посчастливилось» единицам, получила закономерное развитие и достойный финал – на случай, если продолжение не окупится. Главный герой, мистер Хэннай, по-прежнему борется за выживание, попутно выведывая новую информацию о враге у сообщников, разбросанных по всем уголкам разрушенного мира. Львиную долю времени съедает преодоление препятствий путем конструирования механизмов из подножного мусора и комбинирования предметов в инвентаре. Периодически

Exmortis 3 превращается в тир – но лучше бы его не было, настолько топорно реализована задумка. Когда патроны заканчиваются, в ход идут сверхъестественные способности, отобранные героем у Азраила. Телекинез, телепортация, регенерация здоровья помогают не только в битвах с боссами, но и при решении пазлов, тем самым привнося разнообразие в игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ Перегруженный кнопками (в силу флэш-специфики, правая кнопка мыши не задействована) и чересчур темный интерфейс; слабая экшн-составляющая. Графика балансирует на грани между «стильной» и «дешевой».

ДОСТОИНСТВА Даже на флэш-технологии Лефлер умудрился создать красивый и вместе с тем пугающий постапокалиптический мир. Некоторые задачи можно решать несколькими способами.



1 A Vampire Story
2 Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens
3 The Vulture: Investigation in Paris under Napoleonic Rule

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure, third-person

Зарубежный издатель:

The Games Company

Российский издатель:

«1C»/Snowball

Разработчик:

Silver Style

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 2 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Онлайн:

www.snowball.ru/tayna

Страна происхождения:

Германия

Die Wilden Kerle 5: Hinter dem Horizont (Тайна заброшенной фабрики)



ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Коротенький сентиментальный квест про компанию юных мотоциклистов, пытающихся вызвать дружка-недотепу, которого захватила и покусала семейка вампиров. Спасти укушенного легко, нужны всего лишь чья-то привязанность и слезы (слезы чистой и искренней любви, крокодильи тут не помогут). Но это все потом, а сначала приятели прибывают на фабрику и единственная в команде девушка (питающая нежные чувства к похищенному) не раздумывая отдает свои слезы главному упырю. Ох и наплачется девочка потом! Вампиры, кстати сказать, рокемам попались обедневшие – живут кровососы не в старом замке, а в обветшалых фабричных корпусах. Зато с музеем скульптур на крыше. Там множество окаменелых вампиров – местные вурдаки на свету превращаются в камень. Может, их разработчики с троллями перепутали? Еще одна особенность «фабричных» вампиров – они все... велико-

лепные футболисты. Обиграть их нельзя в принципе, но можно перехитрить.

НЕДОСТАТКИ Игра очень быстро кончается – от силы часа за четыре. Сюжет чрезмерно линейен. Иные задания кажутся лишними смысла – зачем сбивать гнездо футбольным мячом в лесу, где повсюду полно камней да палок? Трогательно-высокопарные речи героев заставят расчувствоваться разве что плаксивых девочек-пятиклассниц, любительниц котятчиков и бантиков. У менее сентиментальных граждан они раз за разом будут вызывать лишь приступы гомерического хохота.

ДОСТОИНСТВА Занятный сюжет, весьма недурная графика. Довольно много удачных шуток, головоломки хоть и не слишком замысловатые, зато их полно. А немного экстрима, вроде запрыгивания на мотоцикле в окно, приятно разнообразит прохождение.

Вверху: Это не клоуны на отдыхе, это вампиры в очередной раз всухую обыграли героев и сейчас начнут кусаться.

Вверху: Сейчас героиня поговорит о своей пламенной любви, прольет чистую девичью слезу, и дело будет сделано.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Kirby: Canvas Curse
2 Wario: Master of Disguise
3 Yoshi Touch & Go



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

DS

Жанр:

action, platform, 2D

Зарубежный издатель:

Nintendo

Российский дистрибьютор:

не объявлен

Разработчик:

TOSE

Количество игроков:

до 4

Онлайн:

http://www.starfy.com/

?cid=eml09DSNL05010

Страна происхождения:

Япония



The Legendary Starfy

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Пятая в серии и первая за пределами Японии, The Legendary Starfy – продолжатель дела тех малоизвестных и зачастую неважных платформеров 8- и 16-битных эпох, в которые вы играли, только когда все приключения Марио и Соника были пережиты. Мы бы и рады сказать, что The Legendary Starfy идеальна для самых маленьких, однако игра перегружена продолжительными диалогами, лишеными какой-либо внятной смысловой нагрузки. Честное слово, для того чтобы плавать в водоеме, решать простейшие задачи и собирать полезные предметы, звездочке Старфи хватило бы минимальной мотивации, обозначенной краткой вступительной сценой; совершенно необязательно вводить легион ненужных персонажей, которым надо вдоволь поговорить, и на каждом шагу сообщать герою бесполезную информацию. При этом сами этапы такие ма-

ленькие и прямолинейные – даже двери в «потайные» закутки здесь бросаются в глаза, – что прокрутка (не чтение!) болтовни нередко отнимает больше времени, чем собственно прохождение. Сразу видно, что все силы разработчиков ушли на создание графики: спрайтовый передний план и трехмерные бэкграунды, меняющиеся в зависимости от местоположения Старфи, – одно из лучших дизайнерских решений, когда-либо встречавшихся в платформерах. К сожалению, основой увлекательной и веселой игры это служить не может.

НЕДОСТАТКИ Низкий уровень сложности, примитивно спланированные этапы, неудачные пазлы, чрезмерное обилие текста.

ДОСТОИНСТВА Превосходное (в рамках жанра) графическое исполнение; режим для нескольких игроков, требующий всего одного картриджа.

Внизу слева: Друзья Старфи докучают своей говорливой даже с нижнего экрана.

Внизу справа: Так называемые «сюжетные» сцены неизменно хочется пропускать.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

ДРУГИЕ ИГРЫ



102 Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
AM Show 2009



108 Казуальные игры

Специальные простые маленькие игры для ваших мам, сестер, девушек и домашних животных. Их ограниченно годные версии есть на нашем DVD, если вам понравятся – можете прямо у нас и приобрести.

В этом номере:
Суперкорова
FarmCraft
Загадка карт Таро
Скрытая магия



104 Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

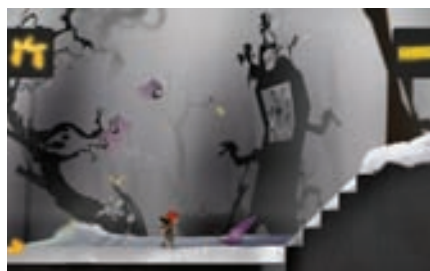
В этом номере:
Gunnerkrigg Court
Edmund Finney's Quest to Find the Meaning of Life



120 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Большой тест
Мини-тест



110 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:
.detuned
Invincible Tiger: The Legend of Han Tao
Lucidity
South Park Let's Go Tower Defense Play!




114 Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Tegami Bachi (Letter Bee)
Seitokai no Ichizon
Kobato
Nyan Koi!
Seiken no Blacksmith



Since 1956

 *Spirito dell' Italia!*

КОНКУРС СО ВКУСОМ

Хороший художник должен быть голодным!

сытым

Если вкуснейшая ароматная пицца способна не только принести тебе огромное удовольствие, но и вдохновить - этот конкурс для тебя.

Приходи в любой ресторан "Сбарро", возьми у официанта коробку из-под пиццы (твой мольберт), маркеры (твои кисти) - и начинай творить!

Если именно твоя работа будет признана лучшей - Пикассо не знал такой популярности - она появится на сотнях коробок с пиццей!

ТВОЙ ПРИЗ - 10 регулярных (на тонком тесте) пицц*

Служба доставки: (495) 741-77-55 Условия конкурса на http://www.sbarro.ru/promo_actions/



**Наслаждайся вкусом,
черпай вдохновение,
дари красоту!**

*Победитель может заказать себе 10 любых регулярных пицц до 31.12.09. Ассортимент уточняйте у оператора. Заказать можно как одну, так и более пицц за одну доставку.

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

AM Show 2009

Этот сентябрь в Японии был месяцем игровых выставок. Западная пресса съехалась, по большей части, на Tokyo Game Show, но мы поговорим о другом мероприятии, которое каждый год проходит в тени TGS: с 17-го по 19-е в столице проводилось AM Show (или Amusement Machine Show, если без сокращений).



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

И

там правят бал уже не Nintendo, Sony и Microsoft. Автоматы на своих крупных стендах представляют Sega, Taito, Namco Bandai и прочие издатели, влиятельные, прежде всего, в Японии. Как ни странно, не владельцы сверхзвукового ежика наделали самую большую шумиху в этом году, хотя и у них было что показать.

На стенде Sega геймеры стекались к... тетрису. Но не простому, а гигантскому – на выставке показали Tetris Dekaris, в котором кубики и палочки ворочаются здоровенными рукоятками. Задуман этот огромный пазл для многопользовательской игры: все кабинеты снабжены двумя контроллерами, а складывать фигуры с другом можно как на одном общем поле, так и на двух разных, наперегонки. Картинка проецируется на экран – это значит, что при желании можно организовать масштабный турнир, где изображение показывается на каком-нибудь огромном полотне. На

кабинете Dekaris видна маркировка Dekar Controller Series – кажется, Sega собирает еще какие-то классические автоматы переводить в гигантский формат.

Другая важная новинка издательства – Virtua Fighter 5R Version C. Свежая вариация кабинета добавит в популярный сериал две функции: во-первых, теперь персонажам можно выбирать специальные командные предметы (например, флаг с символической вашей группы), во-вторых, появилось приложение, которое отслеживает поведение двух игроков и высчитывает их умения. После пары поединков автомат подскажет, например, что ваш нынешний противник плохо выходит из бросков или медленно делает увороты. Полезная функция как для начинающих, так и для профи.

Самый заметный стенд на AM Show 2009 был у Taito. Компания демонстрировала, среди прочего, раннюю версию KOF Sky Stage – скроллшутера по мотивам длинной линейки файтингов, не слишком удачно перешедшей на современные консоли.

Музыкальный шутер рассчитан на двух игроков – одного мальчика и одну девочку, если судить по расцветке.



**ВМЕСТО КОНТРОЛЛЕРА
САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ
СТОЛ: СНАЧАЛА ПО
НЕМУ НАДО СТУЧАТЬ,
А ПОТОМ, ЯСНОЕ ДЕЛО,
ПРИХОДИТСЯ ЕГО
ПЕРЕВОРАЧИВАТЬ.**



Контроллеры такие большие, что держаться за них нужно двумя руками.



Скорее в номер!

Двумерный файтинг BlazBlue получает первое дополнение под названием Continuum Shift. В сентябре прошло открытое тестирование автомата, а через несколько месяцев должен состояться и консольный релиз. Изменения игру ждут серьезные: появятся три новых бойца, у старых героев будут переработаны удары, изменится интерфейс, добавятся оригинальные карты. Игра уже оказывается безумно популярной: на демонстрации Continuum Shift в Токио геймеры стояли в очередях по пять часов.



Хочу!

Все эти новинки, конечно, пока не доступны в России, да и немногие из них имеют шансы сюда добраться. В Японии же Chou Chabudai Gaeshi, KOF Sky Stage, Virtua Fighter 5R Version C и Tetris Dekaris будут доступны через несколько месяцев, а One Pu Beli Match W и Magic GunGun и во все уже стоят в аркадах. Русские же геймеры могут ждать консольного релиза скроллшутера по King of Fighters на XBLA.



Стол на автомате не только переворачивается. Он также распознает силу ваших ударов.



НА ВЫСТАВКЕ ПОКАЗАЛИ TETRIS DEKARIS, В КОТОРОМ КУБИКИ И ПАЛОЧКИ ВОРОЧАЮТСЯ ЗДОРОВЕННЫМИ РУКОЯТКАМИ.

дрожат и норовят упасть. В игре реалистичная физическая модель, которую во всей красе можно разглядеть в финале раунда, после, собственно, опрокидывания стола: чашки, кружки, книжки и мониторы летят через все помещение, пугая людей и разбивая окна. Чем серьезней будут повреждения от вашего броска, тем больше очков вы получите. А под конец вам еще и продемонстрируют длинный повтор, где эпизод повторяется со всех ракурсов.

Taito также показала уже вышедшую в Японии, но все еще совсем новую Magic GunGun. В этом шутере отстреливать забавных мультяшных врагов нужно в такт песням. На противниках появляются кружки, которые указывают, в какой именно момент неприятеля нужно застрелить. Своеобразный клон Ouendan, только с пистолетами вместо стилуса. В музыке предпочтение авторы отдали японской попсе – на автомате есть, например, мелодия Don't Say «Lazy» из аниме K-On. Ритмические секции перемежаются с более традиционными участками, где нужно просто на скорость

Новая часть King of Fighters. Не узнаете?



отстреливать монстров, которые норовят заполнить экран.

А третья крупная компания, Namco Bandai, привезла обновленную версию One Pu Beli Match – тактического файтинга по мотивам аниме One Piece с элементами карточной игры. Новые автоматы представят самых свежих персонажей сериала – пиратов-новичков с архипелага Сабаоди. Будьте уверены: об этом кабинете мы еще расскажем подробнее. Но как-нибудь в другой раз. **СИ**

Как и почему Кё и Афина летают над землей и расстреливают космические корабли, пока не объясняют: сюжет еще не раскрыт. С основным сериалом Sky Stage связывают, видимо, только главные герои и боссы – в их ролях тоже выступают бойцы King of Fighters. А в целом игра оказалась самым обыкновенным скроллшутером японского производства.

Но даже не этот автомат стал главной звездой выставки: симпатии большинства геймеров были на стороне проекта со сложным названием Chou Chabudai Gaeshi. На русский переводится примерно как «Большое опрокидывание столов» – именно этим в игре и надо заниматься. Тут и вместо контроллера самый настоящий стол: сначала по нему надо стучать, а потом, ясное дело, приходится его переворачивать. В каждом раунде игроку показывают простую сценку из японской жизни: например, семейный обед, свадьбу или день в офисе. Все эти ситуации объединяет одна черта: кто-нибудь в них постоянно действует герою на нервы. Дочка заговорила по телефону с едой во рту – долбите по столу! Коллега отвлекает от работы дурацкими шутками – снова долбите по столу! Но делать это надо осторожно: от каждого удара предметы на экране

Справа: Тактический файтинг по One Piece управляется всего тремя кнопками.



Бесконечный холст



ТЕКСТ
Иван Костин



ТЕКСТ
Илья Ченцов

› Gunnerkrigg Court

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Том Сидделл
(Tom Siddell)
Онлайн:
gunnerkrigg.com
Выходит:
с 2005 года,
по понедельникам,
средам и пятницам

Девочке по имени Антимония Карвер не очень-то везло в жизни — ее отец исчез в неизвестном направлении, мать умерла после долгой и продолжительной болезни, и теперь... теперь ее ждет таинственная школа Gunnerkrigg Court, в которой каждый второй, по-видимому, знал мать Антимонии лучше нее самой, природа ведет бессмысленную войну с наукой, а роботы имеют право на собственную секту.

Творение Тома Сидделла оформлено как полноценный печатный комикс — включая деление на выпуски по пятнадцать-двадцать-тридцать страниц, каждый из которых обладает законченным сюжетом и снабжен собственной обложкой, а также страничкой шутивого характера вроде тех, которыми балуются авторы манга-сериалов. На данный момент доступно уже две дюжины глав, и комикс продолжает регулярно обновляться. Хотя здесь достаточно аллюзий, а то и прямых нападок на сериал о Гарри Поттере, сравнивать Gunnerkrigg Court с ним не стоит — это буйство демонов, богов, роботов и странных педагогических приемов совсем не похоже на историю о Мальчике, Который Выжил.



БУЙСТВО ДЕМОНОВ, БОГОВ, РОБОТОВ И СТРАННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Дэниел Лонг (Daniel Long)
Онлайн:
eqscomics.com
Выходит:
с 2009 года,
по вторникам и пятницам



› Edmund Finney's Quest to Find the Meaning of Life

Если бы Эдмунд Финни читал наш журнал, то узнал бы, что смысл его жизни в том, чтобы странствовать по свету, встречая самых необычных людей и существ и влияя в разные забавные истории на потеху читателям комикса. Впрочем, после этого ему пришлось бы прекратить свое путешествие, а расставаться с ним совсем не хочется. При попытке охарактеризовать Edmund Finney's Quest одним словом почему-то приходит в голову прилагательное «уютный». Художественный стиль комикса напоминает рисунки Эдварда Гори и Тима Бёртона, а также иллюстрации Туве Янссон к историям про Муми-троллей. Содержание, соответственно, балансирует между нестрашными ужастиками и романтико-юмористическими фантазиями. В блоге автора, обновляемом каждый будний день, можно найти наброски, забракованные комиксы и мысли вслух (с картинками) наподобие следующей: «Что, если матерящиеся эстрадные комики в телевизоре на самом деле шпионы, передающие своими «билами», как азбукой Морзе, важную информацию?»

ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА



РЕКЛАМА

Каждый день в 20:00 на телеканале gameland.tv

Горячие новости мира компьютерных и видеоигр
Самая свежая информация об индустрии
и репортажи с мест событий

Подробная информация
на сайте gameland.tv

* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ





АНТОН ТАРАН

За одного «Геймера» всех блоггеров дают

Нежелание человека ограничиться только реальной жизнью никак, в общем, не связано с играми — такой вывод сам собой напрашивается после просмотра новой работы создателей «Адреналина». Кстати, у трехмерной фигурки на мониторе тоже есть мнение по этому поводу.

Н и для кого не секрет, что игры в широком смысле слова пронизывают всю нашу жизнь от рождения до смерти. В конце концов, у многих читающих эту колонку на полке наверняка стоит «Люди, которые играют в игры» Эрика Берна, либо есть собственное, интуитивное понимание этого вопроса. Хотя с возрастом игры жизни становятся все менее явными и все более жестокими, при достаточном невезении оборачиваясь полным Postal, они остаются всего лишь играми. Ставкой могут быть жизнь или здоровье, кнопка load отсутствует, и занять место пассивного наблюдателя вряд ли получится. К слову, панacea спасительного буддизма — лишь созерцание главного меню игры, занятие сомнительное с любой точки зрения.

Как ни странно, «Геймер» — довольно серьезный фильм, несмотря на почти бондарчуковский визуальный винегрет и чудесный в своей незамутненности вставной танцевальный номер. Тема — проблемы капиталистического общества. Звучит как цитата из советских учебников по историческому материализму, но то, что социальные конфликты снова и снова находят отражение в искусстве, нельзя списать на моду, конъюнктуру или ангажированность художников. Новейшие нанотехнологии в «Геймере» не служат человечеству, их не применяют, скажем, в микрохирургии для удаления раковых опухолей. Они бездарно используются богатенькими тинейджерами, чтобы тем было интереснее играть в мясные шутеры а-ля The Club или Duke3D («В капусту... Порубили

парня на куски, мясо повсюду»). Только вот услаждают их зрение и слух вполне реальные люди — смертники. При капитализме нет места традиционным играм — а те, что есть, сводятся к погоне за наживой и поклонению золотому тельцу, комментарию излишни.

Еще это фильм о вере и ее месте в человеческой жизни, о верности себе и выбранному пути вообще. Давно уже у героя Джерарда Батлера, приговоренного к смерти, нет семейного гнездышка, дочь исчезла и находится невеста где, а жена так и вовсе работает в социальной сети секс-ботом, привет из любимого с детства киберпанка! Фильм о безысходности, причем отягощенной беспощадным диктатом демиурга — зловещего разработчика-миллиардера. И все же виртуально-реальный боец стрейфится, перекатывается и отрешенно делает все трюки, на которые его невидимый хозяин (школьник лет пятнадцати) никогда б не отважился сам. Он продолжает прилежно играть роль персонажа, идеально живаясь в нее, по-самурайски доводя до абсурда и — редкое нынче явление — ненатянутого хэппи-энда.

Хэппи-энд? Ощущение, которое сотни юных геймеров-графоманов пытались поймать на кончике пера, зафиксировать, дописывая двадцатый фанфик на тему deathmatch и счастья, выданного, словно орден, посмертно. Встреча с судьбой неизбежна — пусть даже Немезида выглядит как гигантский негр-маньяк и есть неперенный эпизод с декламацией стихов.

Многими была отмечена удивительная старомодность «Геймера» при декларируемом сверхно-

вом месседже. А разгадка одна — все происходит здесь и сейчас, и говорить об этом можно открытым текстом. Любоваться традиционными футуристическими декорациями и наслаждаться художественными условностями нужно в идущих в соседнем зале «Суррогатах» с беднягой Уиллисом — там-то порядок с киберпанковским будущим и андроидами. Однако в «Геймере» никто даже не старается замаскировать смелый еретический апперкот, в новейшей истории мастерски нанесенный зрителю первой «Матрицей». К слову, подпольщики — суть немногие выжившие геймеры старой школы. Среди них вполне можем оказаться и мы с вами, наверное.

Самую, вероятно, занятную притчу на тему подбросила сама жизнь. Начиная с премьерного дня, бит-трекер torrents.ru атаковали доброты, желавшие выложить «Геймер» для скачивания, ну и посягнуть тем самым на священные авторские права. После первых попыток и первых удалений постов модераторами неизвестные пираты принялись рьяно копировать файл с фильмом во все возможные тематические подразделы. Все «экземпляры» в итоге потеряли, кто-то успел скачать фильм, а кто-то нет. От чего зависят подобные вещи — от везения или незримого фэйрволла, следящего, чтобы люди не узнали правды о мире, в котором живут?

Попробуйте в следующий раз, запустив любимый шутер, поставить на паузу и внимательно взглянуть на экран. Долго ли еще до конца ему, этому терпеливо ждущему батлеру?

God mode on.



gameland.ru | Игры меняются,
gameland.ru остается!

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ

» Суперкорова

Аналог в обычных играх: Donkey Kong Country

Известный злодей профессор Дуриарти совершил побег из тюрьмы, где отбывал пожизненный срок за очередное мрачное преступление. Первым делом он коварством захватил мирную ферму, расположенную в Солнечной Долине - райском местечке, где выращивалось много вкусных овощей и фруктов. Профессор, будучи ненормальным, оказался большим специалистом по части генетики. Он клонировал двух обитателей фермы, свинью и козла, и сделал армию клонов, бездушных головорезов, полностью ему преданных. Дальнейшие замыслы профессора пока туманны, но зловещие эксперименты в пещерной лаборатории продолжаются.

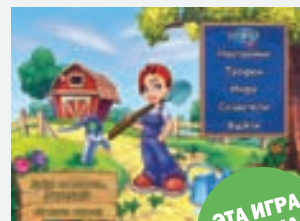
Тем временем о бесчинствах, творимых Дуриарти, узнает специально обученная корова. Пока полиция, МЧС, ФСБ и другие структуры только начинают оценивать масштабы ситуации, она уже вылетела в Солнечную Долину выручать друзей.

» FarmCraft

Аналог в обычных играх: Harvest Moon

В одной деревеньке солнечным мартовским днем появилась девочка, которую назвали Марта. Когда она выросла, дедушка подарил ей собственную ферму.

Жанр игры FarmCraft – симулятор с элементами стратегии. Вы будете помогать Марте вскапывать грядки и высаживать разнообразные овощи и фрукты. Продавая выращенный урожай, вы получите деньги, на которые сможете покупать усовершенствованное оборудование для своей фермы, новые семена и ростки для расширения хозяйства, нанимать работников. Но фермерство – не только садоводство, но и животноводство. Поэтому вам также придется выращивать поросят, собирать мед, возводить различные постройки. Сюжет игры ярок и полон пародий – история интригует, заставляет улыбаться и проходить игру, ожидая развития.



ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ



ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ

» Загадка карт Таро

Аналог в обычных играх: Phoenix Wright

В одном маленьком рыбацком городке совершено тройное похищение. Пропали три молодые девушки, и местная полиция связалась с ФБР. Это дело поручили агенту Эллери, и она тут же выехала в этот городок. Но найти его оказалось не так просто. Спутниковый навигатор не смог показать точной дороги, а прохожие, попадавшие на пути, на вопрос, как проехать в этот город, только удивленно пожимали плечами. И все-таки Клэр посчастливилось, и она нашла одного старожилу, который продал ей старую карту тех мест. И вот агент Эллери подъехала к полицейскому участку этого городка.

Захватывающая детективная игра «Тайные расследования. Загадка карт Таро» выполнена в уже полюбившейся смеси жанров «квест» и «я ищу». Следуя подсказкам, написанным на картах Таро, вам предстоит раскрыть тайну похищения трех молодых девушек.

» Скрытая магия

Аналог в обычных играх: Puzzle Quest

После долгих странствий пара магов – Габриэль и Анна – поселились вдали от всех, в маленьком домике на опушке леса. И вот однажды, когда одного из них не было дома, зловещие тени вылезли из леса. Они ворвались в домик и вскоре высочили оттуда, неся большой мешок. Придя домой, второй маг обнаружил следы борьбы по всему дому, а его возлюбленная исчезла. Осмотрев комнату, он понял, что у них в доме побывали злобные гоблины...

Увлекательная игра «Скрытая Магия» представляет собой смесь различных жанров. Тут есть и пазл, и «я ищу», и битвы с использованием магических заклинаний. В игре вам предстоит выбрать одного из главных героев – Габриэля или Анну – и отправиться на поиски зловещих похитителей. По дороге вам придется столкнуться с мерзкими жителями волшебного леса.



ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ



ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ

» Мир Загадок. Животные

Аналог в обычных играх: нет

Все наверняка хоть раз разгадывали японские кроссворды. В них нужно закрашивать клетки в соответствии с количеством, указанным слева и сверху. Мы предлагаем вам электронную версию этой увлекательной головоломки. Вам предстоит отправиться в путешествие по всему земному шару. Северная и Южная Америки, Африка, Австралия, Европа, Азия и суровая Антарктида ждут вас, чтобы вы смогли проверить свою ловкость и смекалку. Постепенно вы будете узнавать что-нибудь новое о животных, населяющих нашу планету, и, в конечном счете, соберете все части Медальона Знатока животного мира.

» Загадка Лунного архипелага

Аналог в обычных играх: Myst

К

ак это ни странно, но сегодня именно женщины одержимы страстью к путешествиям. Почитайте любой дамский форум – кроме советов по похудению и жалоб на своих благоверных, вы обнаружите огромное количество отчетов и рассказов о летних-зимних-весенних вояжах с обязательной фотогалереей «Я в мятежном Бангкоке сижу на танке» и «Чихать я хотела на этот A/H1N1». И ничего наших дамочек не пугает – будь то простое курортное несварение или цунами с магнитудой в «сто пятьсот баллов». Еще не такое видали!

Это в реальной жизни. Что уж говорить о героинях компьютерных игр? С Ларой Крофт все вроде бы понятно, но куда рвутся библиотечарши с близорукостью и вечной тройкой по физкультуре? Откуда такие отвага и безрасудство? Ответом на эти вопросы может стать новая казуальная игра «Загадка Лунного архипелага». Героиня этого квеста – Александра Форчун – типичный образец заученности в очках. Всю жизнь просидела в читальном зале, и тут на тебе – решила отправиться в странствия, на поиски своего горячо любимого дедушки, запропащенного во время археологической экспедиции.

Всю свою жизнь старик занимался изучением загадочного Лунного архипелага. Места, где встретились семь главных мировых культур. Величественные египетские пирамиды украшают один из тропических островов, на другом – высются беломраморные греческие храмы, а на третьем – расположились изящные пагоды японских сёгунов. Но что или кто стал причиной появления подобного культурного феномена? Откуда на крохотном архипелаге, за многие тысячи километров от Большой земли, нашлись руки и силы, чтобы построить такую эпическую красоту?

Надо сказать, что Александра увлекалась археологией с самого детства и отлично знает, чем прославился Шлиман и какого коня подложили троянцам гордые эллины. Вскоре после пропажи деда она нашла тетрадку с его дневниковыми записями, а в ней – массу загадочных иероглифов, рун и прочей клинописи. Остается разгадать смысл этих загадок, и лучше это сделать на месте.

Но вот проблема, Лунный архипелаг успел превратиться в место тусовки туристов со всего мира. Шагу нельзя ступить, чтобы не наткнуться на какого-нибудь бюргера с семейством. Поэтому с головоломками придется повременить, а для начала – попробовать навести порядок в этом курортном хаосе. Разложить по полочкам продукты на поход-

**ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ**



ной кухне, найти в куче хлама инвентарь для дайвинга и просто помочь аборигенам, пострадавшим от тропического шторма. Говоря простым и понятным казуальным языком – поиграть в столь любимый домохозяйками HOG (Hidden Object Game).

Это – отличный способ потренировать свою усидчивость и наблюдательность. Качества, которые так понадобятся Александре в ее дальнейших поисках. Авторы «Загадки Лунного архипелага» не стали лишать геймеров последнего зренья и прятать черных кошек по темным комнатам – все искомые объекты умело маскируются на красивых бэкграундах. Искать невидимый пиксель вам не придется точно. Нужно лишь научиться отличать иллюзии от реальности.

Совсем уж отчаявшимся искателям можно обратиться за помощью к подсказкам. Это – волшебный кулон с «путеводным» изумрудом, который укажет местонахождение очередного секрета, и обычная, но такая полезная лупа. Она выдает текстовые подсказки, тонко намекающие Александре: «А что это за проушина? Сюда бы рычаг какой приспособить». Героине остается только придумать – как использовать, собранные в локации предметы. Как правило, загадки



эти не отличаются особой сложностью, но и не кажутся слишком элементарными, как это часто бывает в других казуальных играх.

Тем более интересно путешествовать по островам Лунного архипелага. Каждый участок суши является культурной достопримечательностью. За одну игру вы успеете посетить логово пиратов, величественный храм Атласа, египетские пирамиды и святилище викингов. И это не мертвые руины, а настоящий живой мир. В нем активно используются трехмерные модели, что делает картинку еще объемнее и краше. Вы можете сами убедиться в этом – игра есть на нашем диске. **СИ**

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

- BUZZ! Junior: Monster Rally, 467 Мбайт, \$4.99
- Critter Crunch, 424 Мбайт, \$6.99
- Mushroom Wars, 101 Мбайт, 345 руб.
- UNO, 255 Мбайт, 345 руб.
- .detuned, 53 Мбайт, 100 руб.

Демоверсии

- NBA 2K10, 467 Мбайт
- Bayonetta, 1.2 Гбайт

Дополнения

- Hot Shots Golf: Out of Bounds – Costume Pack 4, 1 Мбайт, \$2.99
- DIRT 2 – Trust Fund, 370 Кбайт, \$4.99
- DIRT 2 – Access All Areas, \$4.99
- High Velocity Bowling – Doug Graves, 45 Мбайт, 35 руб.
- High Velocity Bowling – Planets Ball Pack, 4 Мбайт, 35 руб.
- High Velocity Bowling – Halloween Ball Pack, 5 Мбайт, бесплатно
- Lumines Supernova – Bundle Pack (Holiday Pack, Classic Pack), 140 руб. или 70 руб./шт.
- BUZZ! Quiz TV – Space Quiz, 59 Мбайт, £3.99
- Fallout 3 – Point Lookout, 400 Мбайт, £7.99
- Fallout 3 – Mothership Zeta, 534 Мбайт, £7.99
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Riviera Course, 233 Мбайт, 205 руб.
- LittleBigPlanet – MM Music Maker Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
- Topatol: Spinning Through The Worlds – Arcade Style Pack, 5 Мбайт, бесплатно
- IL-2 Sturmovik: Birds of Prey – Mission Pack, 192 Кбайт, 345 руб.
- Red Faction: Guerrilla – Smasher Pack, 204 Мбайт, £3.19
- Guitar Hero 5 – Billy Squier Track Pack («Everybody Wants You», «The Stroke», «When She Comes To Me»), 124 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero 5 – Wolfmother Track Pack («California Queen», «Cosmic Egg», «Pilgrim»), 124 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Rock Band – Electric Six Pack 01 («Dance Epidemic», «Gay Bar», «I Don't Like You»), 71 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – The Raconteurs Pack 01 («Many Shades», «Salute Your Solution», «Steady, As She Goes»), 79 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Brütal Legend Pack 01 (Motörhead («We Are The Road Crew '08», Tenacious D «The Metal», Testament «More Than Meets the Eye»), 70 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Flobots «Handlebars», Alanis Morissette «Irony», Alanis Morissette «Head Over Feet», L7 «Andres», Kansas «Icarus – Borne on the Wings of Steel (Live)», Kansas «Point of Know Return (Live)», Joe Satriani «Satch Boogie», Joe Satriani «Surfing With the Alien», Black Tide «Show Me the Way», Blink-182 «What's My Age Again?»), 22-46 Мбайт, £0.99/шт.

» .detuned ★★★★★

PSN **НОВИНКА**

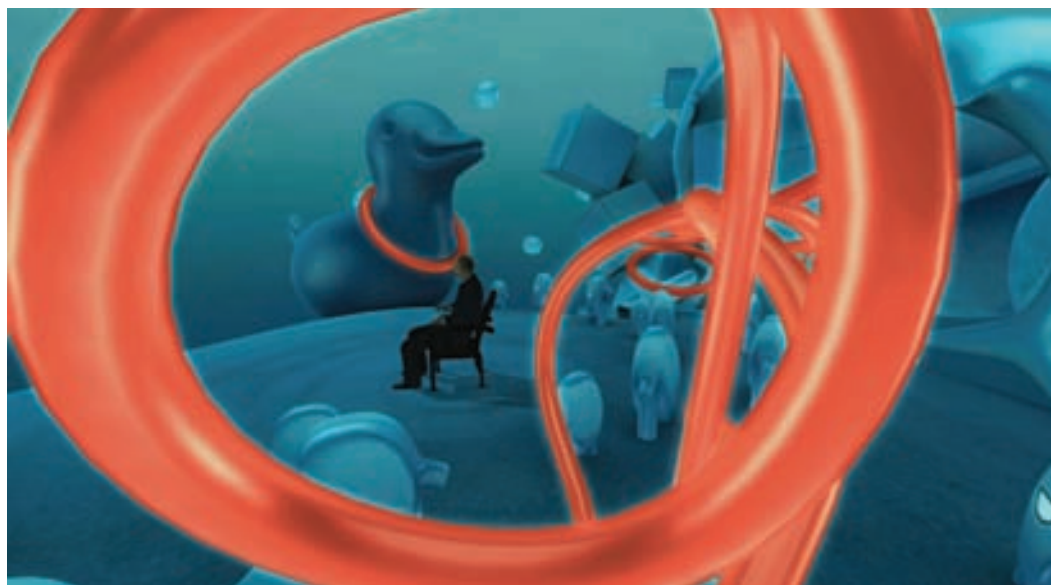
Жанр: special | Издатель: Sony Computer Entertainment | Разработчик: .theprodukkt | Размер: 53 Мбайт | Зона: RU | Цена: 100 руб.

К

ак уже начинают пошучивать, PlayStation уже давно означает не «игровая станция», а «станция для чего попало, а иногда еще и для игр». Даже в PS Store посреди нормальных, привычных развлечений все чаще стали появляться «засланные казачки», которые под классическое определение игры ну никак не подходят. В данном случае я говорю о «демках» – то есть, о представителях демосцены (а не о демонстрационных версиях, как можно подумать). Планы Sony разнообразить ассортимент PS Store включают и эту весьма неоднозначную область компьютерного творчества. Началось все с Linger in Shadows, которая, будучи не совсем понятной (это главное отличительное качество «демок»), оказалась все же довольно приятной вещью; нынешняя же .detuned от немецкой команды .theprodukkt (авторов знаменитого 96-килобайтного шутера .kkrieger) уходит еще дальше в дебри «высокого искусства», не оставляя бедному любителю Resistance и Motorstorm ни едино-

го шанса на осознание происходящего. Вот как это выглядит: под бодрую музыку (которую можно, к слову, сменить на любую композицию с жесткого диска PS3) в центре феерической голубой сцены стоит кресло, в которое усаживается мужик в костюме. И вы, как человек с геймпадом, только и можете, что поочередно применять различные фильтры, меняющие внешность «героя», заставляющие его трястись в конвульсиях или бегать по кругу, а также влияющие на звучание музыки. Спустя пару минут все это уже напоминает безумный клип в какой-нибудь ночной экспериментальной телепрограмме. Ценность происходящего на экране весьма и весьма сомнительна, но, как говорится, за сто рублей можно и скачать – побаловаться, показать друзьям, напугать кошку. Вдобавок этих ста рублей совсем не жаль будет ачивмент-хантерам: все трофеи .detuned можно получить меньше чем за пять минут.

Алексей Косожикин



Invincible Tiger: The Legend of Han Tao ★★★★★

PSN, XBLA **НОВИНКА**

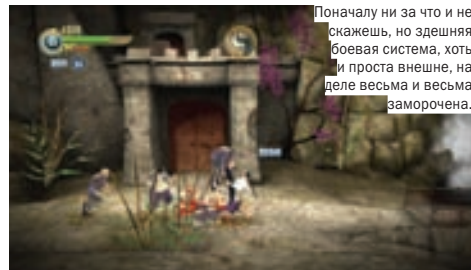
Жанр: action, beat'em up | Издатель: Namco Bandai | Разработчик: Blitz Arcade | Размер: 263 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP, \$15

Довольно трудно понять нелюбовь западных геймеров (и журналистов) к Invincible Tiger: The Legend of Han Tao. Особенно – если знакомство с игрой мимолетно и поверхностно: «Легенда о Хан Тао» умеет произвести впечатление. Искусно поданная ознакомительная версия (начальные этапы первого уровня) запросто увлекает, легко подбивает на покупку, сулит совместное прохождение, «трехмерный режим» отображения для анаглифных очков, множество противников и красивых локаций. Более того – все это действительно есть, да еще с безупречной ретростилистикой, мастерской анимацией, продуманной боевой системой, хорошим озвучиванием и даже видеороликами. Казалось бы, ну чего еще от beat'em up требовать? Жанр и без того в глубоком загоне, даже несмотря на то, что у рукопашных боевиков по-прежнему немало поклонников. И Invincible Tiger для этого жанра, нужно признать, сделал немало, особенно по невеликим меркам дешевой скачиваемой игры, развлечения на вечер-другой. Пускай не всем нравится «комнатная» организация уровней, когда задачей игрока становится не формальное «прохождение» этапов от старта до финиша, а победа над всеми противниками на уровне

арене (ветераны вспомнят богатый на игры такого толка 1984 год, в частности, классику жанра – Bruce Lee), и не каждый геймер провел детство среди стопок видеокассет с китайским кунг-фу кино, очевидных достоинств The Legend of Han Tao это не умаляет ни на чуть. Другое дело – завышенная сложность и сверх всякой меры растянутые уровни (самых арен, пусть и больших, в игре меньше десятка, зато на каждой – за дюжину «этапов», представляющих все новых и новых противников), не предусматривающие чекпойнтов не только по ходу драки, но и даже перед боссами. Абсурдность ситуации напоминает первый Ninja Gaiden от Итагаки, когда первые же шаги геймер был вынужден вызубривать наизусть, попытка за попыткой пробиваясь к вожделенной точке записи. Стремление авторов понятно: они хотели насытить геймеров, растянув таким вот образом коротенькую, по сути, игру, принудить нас всерьез разобзаться в боёвке и просмаковать без шуток великолепные пейзажи. Однако – перегнули палку, и сервера вмиг опустели: найти в Сети напарника сегодня ох как непросто, поэтому, решившись на покупку, запасайтесь вторым геймпадом.

Артём Шорохов

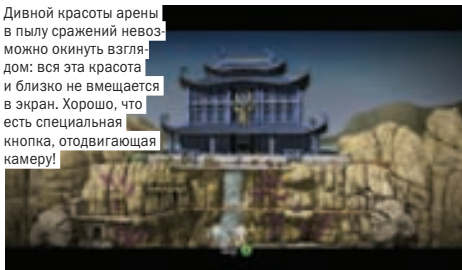
Для каждого, кто вырос на фильмах Брюса Ли и Джеки Чана, изумительная стилистика «Легенды о Хан Тао» – словно бальзам на тоскующее сердце.



Поначалу ни за что и не скажешь, но здешняя боевая система, хоть и проста внешне, на деле весьма и весьма заморочена.



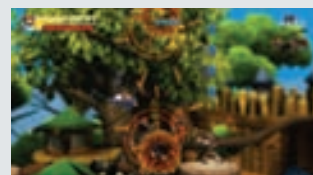
Дивной красоты арены в пылу сражений невозможно окинуть взглядом: вся эта красота и близко не вмещается в экран. Хорошо, что есть специальная кнопка, отодвигающая камеру!



Новости

Алексей Косожикин

Konami намерена вернуть к жизни Спаркстера, своего старого игрового персонажа, звезду сериала Rocket Knight Adventures. Новая игра будет обладать красивой трехмерной графикой, при этом сам геймплей останется, по сути, тем же. Обещаны два режима: Arcade для хардкорных игроков (здесь уровни будут непрерывно сменять друга, а сохраняться не позволят) и Freeplay – для тех, кто не любит перенапрягаться. Игра ожидается на PSN, XBLA и Steam уже в начале следующего года.



Microsoft начала бета-тест «совершенного андеюта» (в свое время того же статуса удостоивался лишь NXE-интерфейс). Счастливицы, чьи заявки прошли конкурс, получают доступ к давно обещанным сервисам Last.fm, Twitter и Facebook. Разработчики также пообещали включить некоторые не заявленные ранее функции – своеобразный сюрприз для тестеров. Простые смертные, по полуофициальным данным, получают полный доступ ко всем прелестям обновления уже 17 ноября.



В онлайн-магазине Amazon.com появился подраздел, в котором на продажу выставлены игры с сервиса PlayStation Network. На момент запуска уже были доступны практически две сотни различных игр. Ранее на Amazon уже создавались аналогичные разделы для Xbox Live Arcade и WiiWare. Остается только порадоваться за зарубежных геймеров – из России игры с Amazon покупать по-прежнему нельзя.

PSP Minis, миниатюрные игры для портативной консоли PSP Go, стоят отнюдь не столь миниатюрно, как могли бы: среди самых первых нет ни одной, что обошлась бы дешевле пяти долларов. Однако не стоит винить в этом Sony – та лишь разводит руками и утверждает, что ценник игры целиком и полностью определяют сами разработчики. Они, в свою очередь, переводят стрелки на рейтинговую контуру ESRB, которая дерет с бедных разработчиков жуткие деньги за ценз-оценивание игры.

Xbox Live MarketPlace

5 последних скачиваемых игр

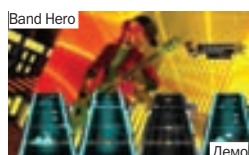
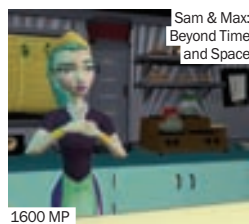
- Sam & Max: Beyond Time and Space, 694 Мбайт, 1600 MP
- Axel & Pixel, 231 Мбайт, 800 MP
- Lucidity, 399 Мбайт, 800 MP
- South Park Let's Go Tower Defense Play!, 882 Мбайт, 800 MP
- Military Madness: Nectaris, 101 Мбайт, 800 MP

Демоверсии

- Band Hero, 534 Мбайт
- Need for Speed: Shift, 839 Мбайт
- Guitar Hero 5, 478 Мбайт

Дополнения

- MagnaCarta 2 – Riviera Course, 83 Мбайт, 400 MP
- DIRT 2 – Trust Fund, 364 Кбайт, 400 MP
- DIRT 2 – Access All Areas, 364 Кбайт, 400 MP
- Fight Night Round 4 – Olympic Sugar Ray Leonard, 938 Мбайт, бесплатно
- Midnight Club: Los Angeles – Police Car Pack, 34 Мбайт, бесплатно
- Virtua Tennis 2009 – Online Tournaments, 4 Мбайт, бесплатно
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Riviera Course, 192 Мбайт, 600 MP
- FunTown Mahjong – Moon Festival Theme, 8 Мбайт, 160 MP
- IL-2 Sturmovik: Birds of Prey – Mission Pack, 140 Кбайт, 800 MP
- Guitar Hero 5 – Billy Squier Track Pack, 107 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Wolfmother Track Pack, 99 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Electric Six Pack 01, 71 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – The Raconteurs Pack 01, 79 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Brütal Legend Pack 01, 70 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Flobots «Handlebars», Alanis Morissette «Ironic», Alanis Morissette «Head Over Feet», L7 «Andres», Kansas «Icarus – Borne on the Wings of Steel (Live)», Kansas «Point of Know Return (Live)», Joe Satriani «Satch Boogie», Joe Satriani «Surfing With the Alien», Black Tide «Show Me the Way», Blink-182 «What's My Age Again?»), 22-46 Мбайт, 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Duncan Sheik «Barely Breathing», Erasure «Always», Jason Mraz feat. Colbie Caillat «Lucky», Erasure «Chains Of Love», Mark Morrison «Return Of The Mack»), 87-106 Мбайт, 160 MP/шт.



Lucidity ★★★★★

Жанр: action.platform/action.puzzle.3D | Издатель: LucasArts | Разработчик: LucasArts | Размер: 399 Мбайт | Зона: RU | Цена: 800 MP / \$9.99

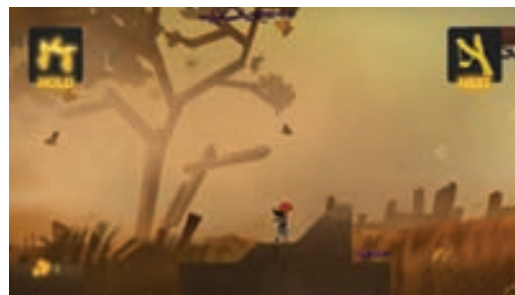
3

явление LucasArts о разработке первой за многие годы оригинальной игры (а не очередных «Звездных войн») для многих стало сюрпризом. Впрочем, недолго радовались фанаты классических адвенчур – компания решила не возвращаться пока к этому жанру, а сделала нечто действительно новое. Пазл-платформер Lucidity рассказывает о маленькой девочке Софи, сбежавшей из родного дома в мир снов. На него правила реальности не очень-то распространяются, а потому управляет игрок вовсе не самой малышкой, которая безмятежно прогуливается, а окружающим ее миром. В тетрис-манере игра по очереди подкидывает случайные объекты, помогающие Софи преодолевать возникающие на пути преграды. Так, преодолеть пропасть поможет рогатка, а избавиться от назойливого монстра или разрушить «лишнюю» стенку – маленькая бомба. Девочка в это время без усталости движется вперед, бесстрашно залезая куда попало и будто бы не замечая ежесекундной опасности, до белого каления доводящей человека с геймпадом. По пути она может ловить светлячков, их на

Игра как будто предупреждает: осторожней со своими мечтами, дети! Из точных кошмаров не так-то просто выбраться.



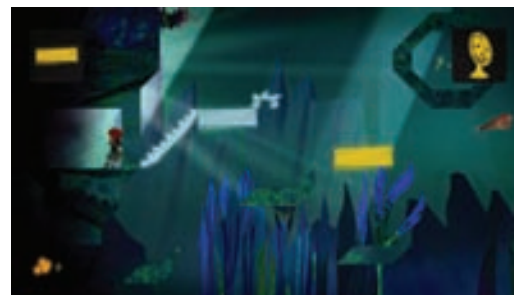
Внизу: На первых уровнях атмосфера в разы дружелюбнее...



каждом уровне примерно полсотни. Собрать всех светлячков заразно невероятно сложно и чаще всего невозможно вовсе, но этого и не требуется – оставшихся разрешается подобрать при повторном прохождении уровня, игра это позволяет. Каждая набранная сотня открывает доступ к бонусному уровню, прохождение которого необязательно. Впрочем, подчас и просто продвигнуться дальше составляет большую трудность. До релиза игры фанаты LucasArts почитали Lucidity таким «ответом Braid», но сейчас видно, что тут скорее «Лемминги и Тетрис» в безумно красивой обертке. Разработчики слишком много усилий потратили на графику игры, на стиль и подачу, позабыв сделать ее интересной до самого финала. Да, Lucidity действительно очень мило выглядит, но без конца совать неугомонной девчонке под нос всякие лестницы надоедает еще в первом акте игры. Возникает ощущение накачанной стероидами игры из раздела Xbox Live Indie Games, которую заметили богатые издатели и заставили разработчика сделать в десять раз больше уровней, чем тот хотел.

Алексей Косожикин

Внизу: Игра часто заставляет выстраивать хитрые комбинации объектов в очень сжатые сроки.



Ретроклассика

PS one Classics:

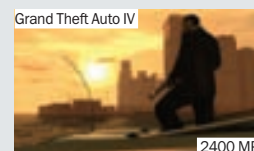
- Tomb Raider: The Last Revelation, 485 Мбайт, \$5.99
- Pandemonium!, 83 Мбайт, \$5.99
- A Bug's Life, £3.99

Xbox Originals:

- Grand Theft Auto IV, 7 Гбайт, 2400 MP
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2, 6 Гбайт, 2400 MP
- Call of Duty 3, 6 Гбайт, 2400 MP

Virtual Console:

- Super Star Wars: Return of the Jedi, SNES, 800 WP
- Wonder Boy III: The Dragon's Trap, SMS, 500 WP
- Final Fight 2, SNES, 800 WP
- Final Fantasy, NES, 500 WP



» South Park

Let's Go Tower Defense Play! ★★★★★

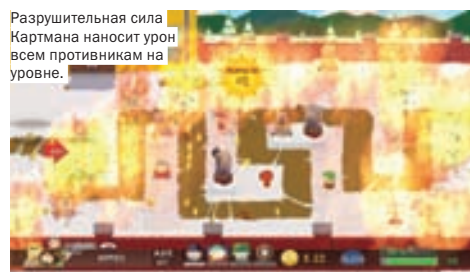
XBLA **НОВИНКА**

Жанр: strategy, real-time, modern | Издатель: Microsoft Game Studios | Разработчик: South Park Digital Studios | Размер: 882 Мбайт | Зона: **RU** | Цена: 800 MP

Любителей мультсериала South Park издавна не очень-то баловали качественными видеоиграми. Последнее творение Acclaim по мотивам «Южного парка» вышло еще в прошлом тысячелетии и очень огорчило Мэтта Стоуна и Трея Паркера. Спустя почти десять лет, когда South Park уже стал классикой, настало время для реванша. В разработке новой игры Паркер и Стоун принимали самое непосредственное участие, а помогла им сама Microsoft. Выбор жанра для триумфального возвращения в мир видеоигр оказался неожиданным: Let's Go Tower Defense Play, как это подчеркнуто в ее названии, принадлежит популярному среди скачиваемых игр мини-жанру tower defense. Разработчики не стали ломать сложившиеся устои, так что любой ценитель TD быстро разберется, что к чему. Все привычно: монстры идут волнами, обходят стены и в случае успеха съедают часть здоровья города. Для обороны предстоит строить турели и даже стены, которые покупаются на монетки, выпадающие из побитых врагов. Хитрый игрок может попробовать запретить атакующих при помощи стен, но ни к чему хорошему это не

приведет: враги слетят с катушек и начнут крушить все подряд, в том числе и драгоценные турели. Присутствующие на локации персонажи, кроме собственно строительства, тоже могут атаковать противника – снежками (в отличие от игры 1998 года, они тут, увы, не желтые). По мере успешного истребления врагов персонажи набирают энергию, которую при достижении определенного уровня могут потратить на спецспособность. Умения у всех разные – Кенни, например, мастерски выключивает у противников мелочь. Одновременно можно играть, конечно, только за одного, но Let's Go Tower Defense Play позволяет свести в кооперативном прохождении до четырех игроков. И здесь-то она и расцветает в полную силу – играть в мультиплеере чистое удовольствие. Особый визуальный стиль мультсериала также сыграл большую роль – кто бы мог подумать, что нарочито плоские, «бумажные» мультиперсонажи так здорово могут выглядеть в 2D-игре. И пускай Let's Go Tower Defense Play не произвела никакой революции, она легко сумела стать действительно хорошей «игрой по мотивам».

Алексей Косожикин



1: Новым уровням предшествуют красочные заставки в комикс-стиле (чтоб сэкономить на анимации).

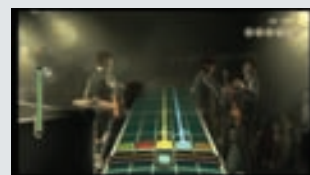
2: С умом расставив стены, можно надолго задержать орды врагов.

Школьный альбом

Дополнительным стимулом к прохождению является Scrapbook – альбом с наклейками. По мере продвижения к финалу он будет заполняться информацией о персонажах, их врагах, локациях и прочем. В частности, именно отсюда можно почерпнуть сведения о слабых и сильных сторонах каждого типа врагов. Вдобавок к этому, за особые заслуги при прохождении уровня игроку станут доступны видеосцены из самого мультсериала.

Новости

Harmonix не против продолжить выпускать дополнительные песни для The Beatles: Rock Band, но при этом все зависит от самих игроков. Дело в том, что процесс создания песни для The Beatles отличается от аналогичного процесса для обычной Rock Band, он гораздо сложнее. Чтобы не рисковать, Harmonix намерена присмотреться, как будут продаваться игра и уже запланированные к выходу аддоны.



Sony предупреждает: не скачивайте бесплатные игры, прилагающиеся к вашей PSP Go, через PS3! Дело в том, что в них применяется некая хитрая система цифровой защиты, которая при скачивании игры намертво привязывает ее к железу. А запуск PSP-игры с PS3, как вы сами понимаете, невозможен.



BioWare не собирается повторять ошибки, допущенной с Mass Effect, – их новая RPG Dragon Age: Origins получит куда более сильную поддержку скачиваемым контентом. Уже в день запуска будут доступны сразу три аддона: Stone Prisoner и Blood Dragon Armor, бесплатные для тех, кто купил новую (а не бывшую в употреблении) игру, и Warden's Keep за 7 USD. В дальнейшем еще довольно долгое время – целых два года – будет постоянно выпускаться новый контент. Возможно, разработчики даже сподобятся на нечто эквивалентное G.E.C.K. от Bethesda.



Wizards of the Coast огласила дату выхода аддона к XBLA-игре Magic: the Gathering – Duels of the Planeswalkers. Игроки-картежники смогут приобрести дополнение с тремя новыми колодами, кучей карт, новыми уровнями и целой кампанией за 400 MP уже 21 октября – то есть, в день появления журнала в продаже оно уже появится на Xbox Live Marketplace, все бегом в онлайн!

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ

Лев Гринберг

Осенний аниме-сезон 2009

Tegami Bachi (Letter Bee)



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
Studio Pierrot
Наша оценка:
нужно смотреть

Пристрастия у всех людей разные, так что не поручимся, что вы непременно полюбите Tegami Bachi. Но если решите дать в этом сезоне шанс лишь одному сериалу – выбирайте его. Кто знает, может наши вкусы действительно не совпадут. Вдруг вас не впечатлит мир, выдержанный в синих тонах, не заинтересуют печальные, но светлые истории о прошлом героев и не порадует идея смотреть сериал, где главное – не столько экшн, сколько переживания людей. Зато в противном случае вас, как и нас, заворочит и очарует эта красивая, отлично стилизованная, трогательная да просто-напросто великолепная история.

Tegami Bachi – не первое аниме, где рассказ об одиночестве, дружбе и общении идет на фоне пустынного, полного опасностей мира. Но если, скажем, в Casshern Sins царили депрессивные настроения, печаль и блеклые тона, то «Почтовая пчела» – произведение куда более мажорное и жизнеутверждающее. Да, земли вне городских стен опасны, недружелюбны и населены монстрами, питающимися людскими душами. Но тем драгоценнее оказываются такие вроде

бы простые вещи, как письма и посылки, а значит – тем важнее становится работа почтальонов, «Почтовых пчел», готовых отдать свои жизни ради того, чтобы тонкие ниточки чувств, связывающие души людей, никогда не обрывались.

Впрочем, интересны даже не сами почтальоны здешнего мира, хотя роль их чрезвычайно важна, а пистолеты, помогающие им отбиваться от монстров. Дело в том, что они стреляют частичками души владельца, его воспоминаниями. К счастью это не значит, что каждый выстрел забирает у стрелка фрагмент памяти (это же не «Бесконечная история 2»), однако на короткое время высвободившиеся из глубин сознания и обретшие зримые черты образы становятся видны всем, кто находился неподалеку. Сложно сказать, можно ли считать эту особенность положительной с точки зрения действующих лиц аниме (хотя перестрелки в этом мире, безусловно, сближают), но для зрителей она – неоценимый источник вплетенных в основное повествование флэшбэков, позволяющих лучше узнать и без того замечательных героев данного сериала.



Seitokai no Ichizon

ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
Studio DEEN
Наша оценка:
нужно смотреть

Уж чего-чего, а нехватки комедий аниме-индустрия никогда не испытывала, и что ни сезон, то публике предлагают еще пятток новых. На таком фоне становится все сложнее выделиться... Но Studio DEEN это, похоже, удалось.

И ведь Seitokai no Ichizon не назовешь таким уж необычным произведением. Да, действие серий практически целиком проходит в одной и той же комнате – классе, отведенном для совещаний студ. совета. Да, на роль главного героя в этот раз попал не «обычный японский школьник» из тех, про кого говорят «добрый, стеснительный, в очках», а пошляк и извращенец, которому в любом ином сериале досталась бы роль невезучего приятеля героя. Но сами по себе эти мелочи не сделали бы цикл ни своеобразным, ни занимательным. Seitokai no Ichizon берет другим: он очень смешной. Будь то многочисленные отсылки к популярнейшим сериалам последней пары лет или попытки героя устроить гарем из четырех красавиц, состоящих вместе с ним в совете, все шутки продуманы, выверены и правильно поданы, а в результате – всегда бьют точно в цель.

Честно говоря, по-настоящему забавными оказываются немногие комедии. И это – лишний повод дать Seitokai no Ichizon шанс.

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ – ПОШЛЯК И ИЗВРАЩЕНЕЦ, КАК МЫ И ЛЮБИМ.



БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ



Kobato

С

кажем прямо: давненько мы не видели настолько светлого, оптимистического и жизнеутрачивающего аниме, основанного на творениях группы CLAMP – пожалуй, аж с выхода «Чобитов». Но тем приятней осознать, что дамы не растеряли ни своего замечательного чувства юмора, ни умения создавать наивных, но удивительно милых героинь и их мелких умников-партнеров. Именно Кобато и Иорёги-сан вытягивают весь сериал, превращая незамысловатую историю в поднимающее настроение и согревающее сердца действие. Будь то перепалки девушки из иного мира с ее волшебным огнедышащим плюшевым псом-наставником, или постепенное знакомство Кобато с особенностями жизни в Японии – пока в центре внимания будни главных героинь, а не очередной поворот сюжета, смотреть его – одно удовольствие.

К сожалению, у Кобато есть миссия – исцелять человеческие сердца, и эта часть ее жизни куда менее интересна. Образы людей, которым она помогает, бледны и невыразительны, а истории их банальны, лишены какого бы то ни было психологизма да попросту не интересны. Ну и, ко всему прочему, из Кобато не получается драматическая героиня.

С другой стороны, она великолепна как участница комического дуэта и смешных сценок в технике «супердеформед», и сериал стоит смотреть хотя бы ради этого.

ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
Madhouse Studios
Наша оценка:
можно смотреть

Nyan Koi!

Кошки! Ох уж эти самовлюбленные, эгоистичные создания! В теории, они должны быть невыносимы, но почему-то мы их любим. А кроме того, обожаем смотреть аниме про них, например – Nyan Koi!.

Жил-был аллергик в семье ценителей кошек. Судьба не самая легкая на свете, но ничего так, терпимо. Но в один ужасный день парень случайно сносит голову статуе кошачьего бога и получает за это страшное проклятие: теперь он может разговаривать с хвостатыми и должен повиноваться им, если не хочет сам превратиться в одного из них. Мяукающие твари, разумеется, с радостью вешают ему на шею, им нет дела ни до его аллергии, ни до личной жизни, катящейся в тартарары.

Кто знает, хватит ли запала у авторов на весь сезон, но пока следить за попытками героя завести себе девушку, попутно улаживая проблемы всех окрестных котов и кошек, весьма забавно.



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
AIC
Наша оценка:
можно смотреть

Seiken no Blacksmith

Очень выдалась бедной на фэнтези. Да, есть продолжение Inuyasha, но его могут смотреть лишь люди, пережившие полторы сотни серий прошлого сезона. Да, есть Fairy Tail, но его могут смотреть лишь люди, готовые пережить полторы сотни серий (а то и куда больше) в будущем. Нельзя не упомянуть и второй сезон Queen's Blade, хотя лучше бы его не было. Вот и оказывается, что Seiken no Blacksmith – единственный вариант для тех, кому хочется фэнтези, но нет желания тратить на один сериал столько времени. К счастью, вариант этот не так уж плох. Пусть это аниме не блещет оригинальностью, но классические истории в стиле фэнтези редко отступают от канонов и традиций. Зато тут мечи умеют превращаться в людей, люди – в монстров, смельчаков-героев ждет битва с абсолютным злом, и все это превосходно анимировано.



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
Manglobe Inc.
Наша оценка:
можно смотреть

Kämpfer

Девушки-школьницы сражаются друг с другом не на жизнь, а на смерть, потому что так им повелели говорящие плюшевые игрушки. Причем одна из героинь изначально была парнем, но теперь, благодаря магии, может менять пол чаще, чем одежду. И все это – в школе, где мальчики учатся отдельно от девочек, и уже во второй серии герою приходится переводиться из мужской половины в женскую... Добавьте к этому любовный многоугольник, построенный на юри, недопонимании и еще раз юри, и вы получите практически полное представление о об этой истории. События развиваются по предсказуемому сценарию, но хорошие сейю, забавные шуточки и не худший на свете экшн превращают Kämpfer в сериал, который вполне можно смотреть.

...Но можно и не смотреть.



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
Nomad
Наша оценка:
можно смотреть

Tatakau Shisho – The Book of Bantorra

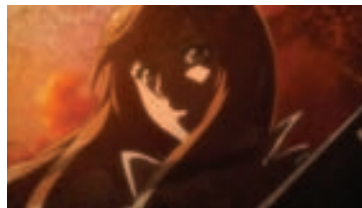
Не успел Мио Ирино доиграть Цвая в аниме Phantom ~Requiem for the Phantom~, как ему всучили практически такую же роль, только в другом сериале. Конечно, кое-какие отличия есть: если в «Фантоме» его героем был человек, у которого отняли волю и превратили в киллера, то в «Боевых библиотекарях» актеру тоже достался персонаж с поработанной волей, но ставший террористом-смертником. Но как там, так и тут ему возвращают собственное «я» две девушки: одна – наделенная силой и властью, другая – наоборот, нуждающаяся в спасителе.

Впрочем, пока сложно сказать, является ли персонаж Мио, Колио, главным героем этой истории, потому что первые серии The Book of Bantorra посвящены не столько развитию действия, сколько обрисовке мира, в котором будут происходить события. Он и вправду занятен. Пистолеты тут соседствуют с



мечами и магией, человек после смерти превращается в книгу с историей всей его жизни, а злые религиозные фанатики вживляют бомбы людям в грудь, промывают мозги и отправляют сражаться с работниками Банторской библиотеки, посвятившими жизни сбору и хранению драгоценных томиков.

Сам по себе мир весьма необычен, что конечно свидетельствует в пользу сериала. Но пока неизвестно, смогут ли авторы не только рассказать предысторию, но сделать само повествование по-настоящему увлекательным.



ИНФОРМАЦИЯ

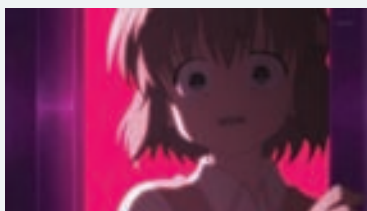
Студия:
David Production
Наша оценка:
можно смотреть

БАНЗАЙ!

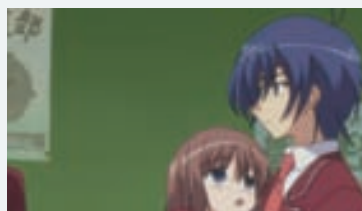
ДРУГИЕ ИГРЫ

11eyes – Tsumi to Batsu to Aganai no Shoujo

С мешайте Shakugan no Shana, Chaos;HEAD и отчасти Higurashi no Naku Koro ni, по пути вымарав из сериалов все, что делало их действительно стоящими, необычными и увлекательными, – и вы получите 11eyes. Этот проект не назовешь плохим, но и сказать, что он хороший, как-то язык не поворачивается. А главное – он банален, и не только с точки зрения сюжета, но и стилистически, что пропустительно для какой-нибудь комедии, но смертельно для триллера. Однажды герой (которого в детстве чуть не прикончила сестра) и его подруга ни с того ни с сего оказываются в другом, хотя и очень похожем на наш, красном мире, населенном разнообразными монстрами. Туда же судьба заносит еще нескольких человек, и они все вместе сражаются с врагами, обнаруживают у себя сверхспособности, разбираются «что к чему», откапывают запылившиеся в шкафах скелеты, и так далее.



Для красивого экшна бюджет, конечно, маловат, интриги банально не интригуют, персонажи шаблонны, а из-за их количества сложно проникнуться к ним сочувствием (истории типа Silent Hill затрагивают тайные струны души, только если герой – едва ли не единственное вменяемое существо в чуждом мире, а не когда их с полдюжины). Посему смотреть рекомендуется только тем, кому ну очень нужна очередная порция мистических экшн-триллеров.



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
Dogakobo
Наша оценка:
для фанатов

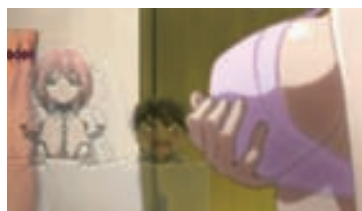
Sora no Otoshimono

Юрий Томин однажды написал хорошую детскую книгу под названием «Шел по городу волшебник», рассказывающую о мальчике, владевшем бесконечным запасом исполняющих желание спичек. В принципе, истории о людях, способных получить все, что заблагорассудится, дают широчайший простор для творчества, но, к сожалению, авторы не спешат использовать подобные сюжеты (видимо, опасаются, что без всевозможных ограничений, которые постоянно требуется преодолевать и обходить, их фантазия слишком быстро иссякнет). Однако именно такова завязка первой серии Sora no Otoshimono, и уже одно это делает его заслуживающим внимания. Да, герой использует свою пышногрудую «живую волшебную палочку» в основном для непристойностей (ну там, стать невидимкой и полапать подругу детства), но уж каким-каким, а неестественным такое поведение



ние не назовешь. К тому же наблюдать за его похождениями очень весело, а это – главное для комедии.

К сожалению, дальше сериал резко идет на спад. Желания перестают быть бесконечными, а подруга героя, это концентрированное клише на ножках, избивающее его за любые флиртовые мысли, выступает на первый план. И если взятый авторами курс сохранится, то нас хватит разве что на полдюжины серий. И никакой фансервис тут не поможет.



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
AIC.A.S.T.A.
Наша оценка:
можно смотреть

Kimi ni Todoke

Похоже, злодейка из «Звонка» потрясла воображение японцев, ибо Kimi ni Todoke – отнюдь не первое аниме, в котором показывается, как окружающие пугаются девушек просто потому, что они похожи на Садако. И, казалось бы, ну чего тут бояться? Бледная кожа, длинные черные волосы... Пока барышня не начинает вылезать из телевизора, такая внешность скорее вызывает умиление, а не страх, разве нет? Ну, судя по Kimi ni Todoke, в Стране восходящего солнца так совсем не считают. Может Савако, героине сериала, просто не повезло с одноклассниками, но эти идиоты и идиотки свято верят в то, что она якшается с призраками и насылает на людей проклятия, в то время как девушка всего лишь мечтает завести друзей.

К счастью, в сериале пока удачно чередуются эпизоды, в которых Савако пытается подружиться с ровесниками, и романтические сцены с самым жизнерадостным парнем из класса.



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
Production I.G
Наша оценка:
можно смотреть

Cheburashka Arere?

Странное все-таки чувство испытываешь, видя, как знакомые с детства герои начинают болтать на чужом языке. Чебурашка, Гена и все остальные – они ведь наши, родные, а вот, на тебе, заговорили по-японски. При этом, если отключить звук, сериал поразительно похож на старые советские мультфильмы – никто не менял дизайны, и даже надписи в городе остались на русском. Разве что персонажи не кукольные, а выполненные в CG-графике, но она качественно замаскирована и не бросается в глаза. В общем, Arere – ремейк, вполне в духе первоисточника. И тем тяжелее привыкнуть к новым голосам, не признающим русского языка. Впрочем, одну из ролей нового «Чебурашки» озвучивает автор «Страны Игр», чью фотографию вы найдете как раз в этом номере «СИ».



ИНФОРМАЦИЯ

Наша оценка:
можно смотреть

Fairy Tail

Вы, вероятно, в курсе, что мы обожаем бесконечный пиратский эпик под названием One Piece. Так вот, оригинальную мангу Fairy Tail очень часто называют фэнтези-клоном One Piece (в основном из-за схожих шуток и графики, очень близкой по стилистике), и потому мы, разумеется, с нетерпением ждали ее экранизации.

Но телевариант как-то не впечатляет. Конечно, делать выводы сейчас, мягко говоря, рановато: таким произведениям требуется минимум десяток серий, чтобы разогнаться. К тому же с задачей познакомить зрителя с новым миром и его обитателями первые эпизоды справляются вполне неплохо. Да только не цепляют они, вот в чем беда. Забавно, да и персонажи довольно милы, но как-то не появляется желания следить за их приключениями из года в год. А это – не очень хороший знак.



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
A-1 Pictures Inc., Satelight
Наша оценка:
для фанатов

Kūchū Buranko

А как хорошо все звучало на словах. Аниме про талантливого психиатра, кажущегося еще безумнее, чем пациенты, а заодно постоянно меняющего облик и голос — ну как из этого может выйти что-то посредственное? Оказалось — легко. Достаточно вместо графиков-профессионалов пригласить людей, пусть не умеющих, но обожающих рисовать, а сценарий повесить на человека, не понимающего, насколько важны правильный ритм и целостность повествования. Легкомысленный подход к выбору художников привел к тому, что большинство персонажей выглядят так, будто неумелый любитель взял портреты реальных людей, а потом их старательно подправил, а из-за прокола с писателем сериал изобилует бесполезными или безбожно затянутыми сценами, не дающими сосредоточиться на историях пациентов и наслаждаться чокнутостью психиатра.



ИНФОРМАЦИЯ

Студия:
Toei Animation
Наша оценка:
для фанатов

СИКВЕЛЫ

Asura Cryin' 2, White Album, To Aru Kagaku no Railgun, Inuyasha Kanketsu-hen, Shugo Chara! Party!, Natsu no Arashi! Akinai-chuu, Nogizaka Haruka no Himitsu: Purezza, Darker Than Black: Ryuusei no Gemini

О чем здесь рассказать? Если вам понравился прошлый сезон [вставьте название любого из нынешних сиквелов], то вы и без нас знаете, что и новый вашего внимания достоин. А коли предыдущую часть не видели вовсе, то, пожалуй, и о просмотре нового задумываться не стоит (даже если это лишь спин-офф, правильная последовательность событий все равно важна). Ну а раз смотрели предшествующий сериал, и он вам не понравился (или наоборот), то, сами подумайте, есть ли шансы, что сиквел изменит ваше мнение? Да, многие из них порадуют чем-то новым: где-то введены новые герои, где-то полностью сменили всех персонажей, где-то аниме начали перемежать сценами с живыми актерами, где-то перенесли действие в Россию, и так далее. Но все это лишь мелкие штрихи, призванные не дать сериалу наскучить поклонникам, и на что-то большее их почти наверняка не хватит.

Но, как бы то ни было, пока еще ни один из интересных нам сиквелов нас не разочаровал. Авторы Darker than Black мало того, что сохранили дух оригинала так еще и превратили свое произведение в самое русское аниме последних лет (куда там «Первому отряду»). В To Aru Kagaku no Railgun сменили героев и чуточку сместили акценты с экшна на юри-комедию, но при этом сериал по-прежнему интересен, да и схватки в стиле Людей-икс смотрятся великолепно. Asura Cryin' 2 потихоньку отвечает на поставленные в первом сезоне вопросы... Поэтому, если вы боялись, что сиквел ваше-



ИНФОРМАЦИЯ

Наша оценка:
для фанатов



го любимого аниме убьет все хорошее, что было в оригинале — можете расслабиться. Есть подозрение, что эта осень станет сезоном достойных продолжений. **СИ**



Железные новости

Современная компьютерная техника



Играть по-полной

Новая серия проекторов Epson

Новую линейку проекторов недавно представила компания Epson. Если раньше эти устройства предназначались либо для деловых людей, либо для любителей кино, то сейчас была представлена серия проекторов для поклонников видеоигр. Epson предлагает три интересные новинки. Модели EH-TW450 и EH-TW2900 предназначены для домашнего использования, диагональ экрана составляет от 144 см до 720 см! Конечно, такая огромная стена найдется не в каждой квартире, но как альтернатива дорогому ЖК-телевизору проекторы вполне подходят. Не менее интересной выглядит модель Epson EH-TW450 – благодаря компактным размерам ее легко можно взять с собой, чтобы играть у друзей, на даче или вообще в офисе. Все проекторы оснащены входами HDMI для подключения приставок последних поколений. Также заслуживает внимания фирменная технология, ускоряющая вывод изображения, что важно в динамичных играх. В продажу проекторы поступят в самое ближайшее время.

Миллион самому быстрому

Чемпионат по скоростному набору SMS от LG

Компания LG завершила российский этап ежегодного всемирного конкурса по скоростному набору SMS. Этап проходил с 14 сентября по 10 октября по всей России. Спонсором и организатором чемпионата выступила компания LG. Финал конкурса прошел 18 октября в Москве. До финала российского чемпионата, состоявшегося в клубе B1 MAXIMUM, дошли 200 игроков, которые соревновались в скорости и грамотности набора смс-сообщений. Путь к заветной награде лежал через два отборочных раунда и финальный турнир, состоявший из 12 вопросов. В итоге были определены два победителя, которые будут представлять Россию в мировом финале LG MOBILE WORLD CUP 2009. Дмитрий Соколов получил приз 1 000 000 рублей, а его лучший результат был зафиксирован в Книге рекордов России. «Участие в чемпионате было крайне интересным для меня, я считаю, что это отличная возможность познакомиться с множеством людей из разных городов. Конкурс прошел весело, легко и по-дружески», сказал Дмитрий Соколов. Также во время конкурса была проведена презентация нового молодежного телефона LG GW300, оснащенного полноценной QWERTY-клавиатурой и встроенным программным обеспечением для удобного общения через Интернет при помощи ICQ и популярных российских социальных сетей.



Экономим место

Новые мониторы ASUS

Сразу целую серию новых мониторов представила компания Asus. Называется она Designo MS, в нее входят модели MS246, 236, 227, 226 и 202. Толщина корпуса мониторов всего 16,5 мм, а для удобства настройки положения дисплея они оснащены уникальной кольцевой подставкой. При помощи нее угол наклона можно менять лишь движением одного пальца. Контрастность матрицы новых мониторов составляет 50000:1, а время отклика – всего 2 мс. Разумеется, поддерживаются все современные стандарты высокого разрешения. Цены на модели с разной диагональю будут разными. Появление в продаже ожидается в самом ближайшем будущем.

Связь установлена!

Новый домашний роутер от Linksys

Компания Linksys выводит на рынок новый беспроводной домашний маршрутизатор WRT160NL, прошивка которого написана на базе Linux с открытым кодом. Модель продолжает традиции достаточно известного роутера Linksys WRT54GL. Для последнего существовало множество альтернативных прошивок от разных сообществ программистов-энтузиастов, которые расширяли базовую функциональность. На данный момент для WRT160NL анонсирована поддержка со стороны сообществ MirWiFi.org и OpenWRT. Таким образом, можно рассчитывать на полноценную работу роутера в сетях российских провайдеров. Беспроводной модуль использует черновую версию стандарта IEEE 802.11n и обеспечивает скорость соединения до 300 Мбит/с. Поскольку используются сменные антенны, есть возможность замены оных на более мощные. Это позволит энтузиастам использовать данный роутер практически в полевых условиях. А для домашнего использования пригодится наличие USB-разъема, к которому можно подключить флеш-накопитель или принтер для совместного использования.



360 градусов для всех

Новый монитор Sony

Компания Sony собирается показать на выставке Digital Content Expo 2009, которая пройдет в Токио с 22 по 25 октября, свою революционную разработку – трехмерный дисплей с углом обзора 360 градусов. Дисплей выполнен в форме цилиндра диаметром 13 сантиметров и высотой 27 сантиметров. Разрешение изображения составляет всего 96x128 пикселей. К сожалению, хитрые японцы ни словом не обмолвились о технологиях, которые использует эта новинка. Сообщается, что на начальном этапе разработка может быть полезна только в рекламных целях, но чуть позже технология перейдет к следующим поколениям видеоприставок, значительно увеличив эффект от современных игр. Также говорится о том, что при помощи этого дисплея можно будет смотреть трехмерные фотографии. С другими подробностями новинки мы познакомим вас в следующем выпуске новостей.

Защита информации в любых условиях

Флешка Corsair Survivor

Компания Corsair выпустила новую версию своего сверхзащищенного накопителя Survivor. Это одна из самых громоздких и тяжелых флешек на сегодняшний день, но и, как показали наши тесты, самая крепкая. Безопасность информации достаточно важна, особенно когда возникает необходимость взять ее с собой в пеший поход или дальнюю поездку. Да и в бытовых условиях нередки случаи, когда флешка выпадает из кармана, на нее наступают или она падает с большой высоты. Survivor защищена на сто процентов – ее корпус выполнен из авиационного алюминия, все соединения защищены жестким каучуком, поэтому она также водонепроницаема. Обещается возможность дальнейшей работы даже при попадании на глубину до 200 м. Теперь новая флешка доступна в объеме 64 гигабайта. Также уточним, что, по нашим тестам, эта флешка не только самая защищенная, но и одна из самых быстрых, что, впрочем, применимо ко всей продукции Corsair.



Разгон в среднем классе

Видеокарта PowerColor HD 5750

PowerColor представила интересную видеокарту – разогнанную версию недорогого Radeon HD 5750. Первым делом, разработчики установили на плату собственную систему охлаждения. Она выполнена в виде медной трубки, на которую нанизаны медные лепестки, а сверху уже надет вентилятор. По результатам тестов, эта система легко охлаждает чипы, работающие на повышенных частотах, при этом уровень шума ограничен 30 дБ. Частота чипа составляет 700 МГц, а памяти – 1150 МГц. Плата несколько громоздка, занимает два слота, но, с другой стороны, лучше пожертвовать пространством внутри системного блока, нежели тишиной. Интересно, что цена тюнинг-новинки составит всего 139 долларов. Таким образом, если постараться, то можно найти его даже по цене на уровне самого стандартного Radeon HD 5750. Определенно, такие недорогие и полезные разработки достойны всяческого внимания.

Пули в уши

Тестирование вставных наушников

Музыка делает нашу жизнь ярче, динамичнее, задает настроение. И, кстати, не всегда хочется делиться музыкой с окружающими - касается это и игр. В этих ситуациях нас всегда выручали наушники. Однако не все пользователи находят утешение в накладных моделях, особенно с тех пор, как производители по разумным ценам стали предлагать отличные модели с так называемой «вставной» конструкцией. Наиболее интересные наушники мы рассмотрим в нашем текущем обзоре.

Методика тестирования

Для начала надо отметить, что у автора этих строк строение ушных раковин не позволяет носить обычные наушники-капельки, поэтому отношение к ним весьма негативное. Они то и дело выпадают, а сами уши начинают болеть. До этого он пользовался в основном накладными моделями. Для тестирования оборудования, представленного в обзоре, мы воспользовались настольной системой с аудиокартой Creative Sound Blaster Audigy 4, а также плеером Apple

iPod nano. Наушники сравнивались между собой, выяснялись субъективно нюансы живого звучания. Для тестирования использовался широкий набор композиций, в том числе: оперный вокал, классический рок, джаз, электронная музыка с большим содержанием низкочастотных паттернов. Учитывались в оценке и многие другие параметры, такие как конструкция, дизайн, дополнительные бонусы в комплектации. В дополнение стоит отметить, что в обзор входили недорогие модели стоимостью до 2500 рублей.



ТЕКСТ

Евгений Попов

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

AKG K317
Audio-technica ATH-CK53NS
Beyerdynamic DTX 60
Beyerdynamic DTX 80
Koss KEB/70
Panasonic RP-HJE350E-K
Philips SHE 9550
Philips SHE 9620
Ritmix RH-130
Sony MDR-EX300SL
Sony MDR-EX76LP

AKG K317

Первый участник нашего теста – компания AKG с наушниками AKG K317. Упакованы они в твердую коробочку с откидным листом и указанием всех характеристик устройства. В наборе есть даже твердый футляр на молнии для транспортировки наушников. Нашелся также переходник на разъем 2.5 мм – такими разъемами могут похвастаться некоторые телефоны и наладонники. Наушники данного типа не обладают съемными силиконовыми насадками – это классические «вкладыши». Поэтому в наборе нашлись только подушечки для смягчения контакта динамиков с ушной раковиной. Следует отметить, что для небольших ушей динамики вряд ли подойдут – например, у автора данного материала они постоянно вываливались из ушей, да и вообще эргономичность конструкции под большим вопросом, хотя впечатления в данном случае крайне субъективные. Дизайн AKG K317 достаточно экспрессивный и понравится как молодым людям, так и девушкам. Длина шнура – всего полметра. Это объясняется тем, что шнур выполнен в виде ожерелья, которое постоянно находится на шее, а плеер крепится на специальную петельку в нижней части шнура. Таким образом, наушники могут понравиться всем обладателям небольших проигрывателей, а также любителям активного отдыха.

2390 руб.

4



Детализированное качественное звучание ВЧ и СЧ-диапазонов, хорошая комплектация



Невыразительный НЧ-диапазон, накладная конструкция, плохая изоляция

Audio-technica ATH-CK53NS

Японская компания Audio-technica находится в большом почете у широкого круга меломанов – от профессиональных диджеев до простых любителей музыки. Портативная модель Audio-technica ATH-CK53NS может похвастаться оригинальным шнурком кольцевого типа. Наушники висят на шее подобно ожерелью – они не путаются и не теряются. Кабели свободно ходят по кольцевому шнуру, и выбрать нужную длину можно без особых проблем. Сразу стоит отметить, что короткий шнур, который можно считать достоинством наушников, становится одновременно и недостатком. Скажем, эти «ушки» отлично подойдут для тех, кто занимается спортом и использует крошечные MP3-плееры, которые крепятся на запястье или имеют шнурок для ношения на шее. В карман или сумку проигрыватель не спрятать, да и для компьютерных пользователей Audio-technica ATH-CK53NS имеют ценность только с удлинителем. Что касается звука, то и здесь все не очень благополучно. Наушники отлично подходят для воспроизведения классических роковых композиций, женского вокала – в общем, всего того, что содержит небольшое количество «глубоких» моментов, упора на бас. К высоким и средним же частотам у нас претензий не возникло.

1500 руб.

4



Превосходные ВЧ и СЧ, оригинальная конструкция кабеля



Невыразительный бас, короткий шнур

Beyerdynamic DTX 60

Компания Beyerdynamic, один из признанных мэтров в области портативной акустической техники, представлена в нашем обзоре новой и интересной моделью под названием Beyerdynamic DTX 60. В наборе нашлись заменяемые насадки трех размеров, а также удобный мешочек с молнией для хранения. Сразу отметим, что рассматриваемая модель оправдала все наши ожидания. Претензий к звучанию нет практически никаких. Высокие частоты при передаче не кажутся режущими, кричащими, и женский вокал воспринимается как должное и остается приятным. Глубина басов действительно достаточно большая – производитель не обманул, когда упомянул о высоком качестве передачи НЧ-диапазона. Что касается минусов, то кому-то может показаться указанный ниже недостаток надуманным, однако в некоторых случаях подобный подход к конструкции можно посчитать не слишком удачным. Речь идет о самом штекере. Он г-образный, и при использовании шнур имеет свойство постоянно перегибаться. Сам кабель очень длинный – 1.2 метра хватает для того, чтобы хранить плеер в любом для этого подходящем месте (хоть в рюкзаке, хоть в кармане).



Beyerdynamic DTX 80

В ассортименте продуктов компании Beyerdynamic есть также более серьезная модель той же серии – Beyerdynamic DTX 100. Она и стоит дороже, и, возможно, звучит получше. Однако нам довелось познакомиться только с Beyerdynamic DTX 60 и Beyerdynamic DTX 80. Последние, собственно, сильно напоминают более младшее решение в серии. Похожая конструкция, и даже упаковка аналогичная. В любом случае Beyerdynamic DTX 80 обладает всеми достоинствами младшей версии, и при этом более высокой чувствительностью и меньшим импедансом. Улучшения отразились и на качестве звука. Более выразительно стали звучать высокие частоты, но при этом наушники не потеряли своей «клубной» направленности. Внимание производителя уделено в основном низким частотам. Наушники подходят больше для электронной музыки и других композиций с преобладающей мелодикой в области НЧ. Конструкция самих наушников достаточно простая, но при этом они обеспечивают достойный уровень изоляции (в наборе, как и положено, можно найти пару насадок разного размера из белого силикона) от внешнего шума. Провод стандартный, на 1.2 метра без фиксаторов. Разделения для левого и правого канала сделаны одного размера, что, в принципе, может кому-то и не понравиться.



Koss KEB/70

Еще одни портативные вставные наушники закрытого типа, которые нам приглянулись, представлены под маркой Koss. Наушники поставляются в компактной картонной коробочке. Нельзя сказать, что внешний вид является экстраординарным – скорее, дизайн классический, в соответствии с другими аналогичными моделями от Koss. В комплекте поставляется кожаный мешочек с фиксатором-зажимом. Зажим не очень плотный, что доставляет неудобства при транспортировке. Дополнительно прилагается пара комплектов с накладками разного размера. Что касается качества передачи, то наушники порадовали хорошим, сбалансированным звучанием как на низких, так и на высоких частотах. Традиционно ВЧ-диапазон является слабым местом вставных наушников компактного типа – при такой конструкции сложно добиться высокого качества высоких частот. Но при этом Koss KEB/70 достойно выступили, и особых претензий к звучанию нет. Кабель наушников фиксаторов не имеет, однако для удобства использования предусмотрена различная длина шнура для левого и правого ушек. Тонкий профиль штекера без изгибов позволяет использовать Koss KEB/70 с широким ассортиментом проигрывателей, в том числе и с телефонами Apple iPhone.

Panasonic RP-HJE350E-K

Еще одна новинка, с которой мы хотели познакомить читателей, представлена под маркой Panasonic. Компания очень активно работает в сегменте бытовой техники, в том числе и в секторе портативной акустики. Посему пройти мимо этого производителя мы просто не имели права. Модель Panasonic RP-HJE350E-K анонсирована в серии Neo Slim Design. В первую очередь стоит отметить оригинальный дизайн ушек в стиле модерн. Одной из особенностей таких наушников является регулируемая длина посадки вкладыша. На оси динамика предусмотрены специальные насечки, которые позволяют посадить вкладыши чуть ближе или чуть дальше. Это дает пользователю возможность вставить ушки чуть глубже для большего комфорта при прослушивании. В пластиковой упаковке нашлись два дополнительных комплекта насадок. Производитель уточняет, что наушники идеально подходят для плееров iPod, хотя не понятно, в чем именно преимущество использования такой модели по сравнению с плеерами Apple. Кабель наушников снабжен специальным фиксатором, который дает возможность носить наушники на шее, не опасаясь уронить их или спутать. К звукопередаче претензий не возникло – передача порадовала во всем диапазоне частот.



4



Хорошее качество звукопередачи, удлиняемые насадки



Специфический дизайн может не всем понравиться



3



Хорошая передача басов, кольцо для хранения в наборе.



Плохая передача высоких и средних частот, плохая звукоизоляция.

Philips SCH9550

Недорогие наушники от компании Philips упакованы в небольшую коробочку из прозрачного пластика. Радуют не только небольшой ценой, но еще и специальным резиновым кольцом для хранения. Кольцо вешается на пояс, и можно не бояться, что наушники спутаются. Сразу обращаем внимание на невыразительность передачи высоких и средних частот. Оперные партии, классическую музыку с большим количеством высоких нот слушать не очень приятно – получается визжащий, срывающийся звук. А вот передача баса на удивление очень хорошая – недаром производитель отмечает «rich bass» как главное достоинство своего продукта. В результате, с не очень хорошими высокими и средними частотами звук получается невыразительным, глуховатым, ватным. Хотя для некоторых видов электронной музыки такие наушники оказались «то, что надо». Однако огрехи по части звукопередачи – это еще не все минусы представленных наушников. Стоит отметить и не очень качественную звукоизоляцию. Ни один комплект насадок не прилегал настолько хорошо, чтобы не было слышно посторонних шумов. Хотя, конечно, повышенный уровень громкости этот момент компенсирует. Сами накладки помпаны – отдельное приключение, для этого нужна определенная сноровка.

Philips SHE 9620

Вторая модель от компании Philips принадлежит, скорее, к дизайнерским решениям. Именно на людей с хорошим чувством стиля и любителей изящных вещей рассчитано решение под названием Philips SHE 9620. Эта компания всегда отмечает на упаковке главное достоинство той или иной модели. На этот раз главной фишкой можно считать Crystal Sound – чистый звук во всем диапазоне частот. Если рассмотренная ранее модель отличалась усиленной передачей низких частот, то в данном случае мы наблюдаем сбалансированное звучание во всем диапазоне. Таким образом, с Philips SHE 9620 более комфортно слушать инструментальную музыку, хотя в композициях с большим количеством деталей некоторые нюансы «замыливаются», как говорят аудиофилы, т.е. становятся практически не слышны, или просто плохо выделяются на общем фоне. Жизнерадостный тон оформления представленных наушников, розовые пластиковые накладки и золотистые кабели заставляют нас считать, что модель рассчитана, прежде всего, на женскую аудиторию. Наушники станут отличным подарком для девушек. В наборе даже предусмотрен изящный чехольчик с кармашком и на молнии, что сделает использование Philips SHE 9620 еще более приятным.



4



Неплохое звучание во всем диапазоне частот, кожаный чехол в комплекте



Розовый цвет как бы намекает – наушники подойдут больше девочкам, чем мальчикам

	AKG K317	Audio-technica ATH-CK53NS	Beyerdynamic DTX 60	Panasonic RP-HJE350E-K	Beyerdynamic DTX 80	Koss KEB/70	Philips SHE 9550	Philips SHE 9620	Ritmix RH-130
Диапазон частот, Гц	17 – 25 000	14 – 24 000	15 – 20 000	6 – 24 000	20 – 20 000	15 – 20 000	6 – 23 500	6 – 23 500	8 – 22 000
Импеданс, Ом	32	16	16	16	12	16	16	16	18
Чувствительность, дБ/мВт	129	104	104	104	104	100	105	105	104
Длина шнура, м	0.5	0.6	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2
Комплекты вкладышей	нет	3	3	3	3	3	3	3	3



3



Возможность работы с телефонами и наладонниками, пульт ДУ



Низкое качество звука через переходник, громоздкий пульт

Ritmix RH-130

Компания Ritmix представлена на российском рынке достаточно давно для того чтобы пользователи могли с легкостью узнать эту марку. Отличается продукция вышеупомянутой компании тем, что в ассортименте преобладают решения недорогие, но сравнительно неплохого качества. На этот раз Ritmix порадовала нас наушниками Ritmix RH-130. В наборе, как и положено комплекту такого класса, нашлась дополнительная пара насадок. Для переноски предлагается замшевый изящный мешочек с веревочной затяжкой. Для фиксации наушников на одежде в наборе есть пластиковая съемная клипса. Однако главная особенность наушников в том, что джек-коннектор предназначен для 2.5-миллиметровых разъемов и является четырехконтактным. Это сделано для того, чтобы можно было управлять параметрами звука с помощью пульта дистанционного управления. На пульте есть клавиша регулировки громкости, кнопка перехода в режим разговора (для сотового телефона), а также клавиша полного отключения звука. Сам пульт достаточно громоздкий и отсоединить его нет возможности. Также посоветовать стоит и на 3.5-мм переходник, который сводит на нет все акустические достоинства рассматриваемой модели. В результате звук оказался невыразительным и ватным во всем диапазоне частот.

Sony MDR-EX300SL

Компания Sony издавна считалась инноватором и символом качества, поэтому нам хотелось проверить, как поведут себя недорогие решения этой марки в сравнении с аналогичными предложениями от конкурентов. В частности, наушники под названием Sony MDR-EX300SL нас не разочаровали. Звукопередача отличается богатой басовой составляющей. Наушники прекрасно подходят для прослушивания не только электронной, но также и инструментальной музыки. Рекомендуются Sony MDR-EX300SL также и тем, кто любит «пониже», и акцент именно на НЧ-диапазоне. Также нельзя предъявить никаких претензий и к конструктивным особенностям модели. Наушники плотно входят в ушную проход, хорошо изолируют слушателя от внешнего шума. В комплекте, как и положено, есть насадки большого и маленького размеров, которые отличаются по цвету тыльной стороны насадок. В наборе также предлагается переносная пластиковая петелька, для быстрой смотки кабеля на ходу. В комплекте есть и колесико для тщательной упаковки и подготовки к длительной транспортировке. Такое колесико убирается в твердый матерчатый чехол с застежкой на липучке. В целом получается обильная комплектация с крайне неплохими наушниками – что еще надо меломану?



4



Качественное звучание, удачная конструкция, съемный удлинитель на 0.9 м в комплекте



Не помешал бы переходник на 2.5-мм разъем

1890 руб.



4



Удачная конструкция, усиленные басы, богатая комплектация



Недостатки в области ВЧ-диапазона

Sony MDR-EX76LP

Есть в нашем обзоре еще одна недорогая модель от Sony. Упакованы наушники Sony MDR-EX76LP в традиционную упаковку из стандартного пластика. Несмотря на ее компактные размеры, внутри уместилось достаточно большое количество сопроводительного материала. В набор вошли две дополнительные пары затычек, промаркированные различным цветом, и специальный зажим для провода, который пригодится, если нужно смотать кабель в дороге. Есть в наборе и пластиковый короб с катушкой внутри – пригодится он, если нужно упаковать наушники для дальнейшей поездки. Что касается характеристик, то здесь все в пределах нормы. Сами наушники достаточно простые, без излишеств. Кабели для левого и правого каналов имеют разный размер для удобства использования. Насадки относительно оси самих капелек немного смещены – сделано это, по словам производителя, для более комфортного прилегания к ушному каналу и усиления изоляции. Звук для своего ценового диапазона весьма неплохой, однако сильный акцент сделан на нижних частотах. Верхние при большой громкости заметно заваливаются. Но при прослушивании тяжелой электронной музыки нюансы ВЧ-диапазона незаметны.

Выводы

Все протестированные наушники чем-то смогли порадовать нас, и достаточно сложно назвать явных аутсайдеров нашего обзора. Конечно, были и слабые модели, но мы уверены, что и они смогут найти своего покупателя. По нашему мнению, награду «Выбор редакции» заслуживают наушники

Beyerdynamic DTX 80. Невзирая на высокую цену, именно они оказались нам одними из наиболее достойных. Также не менее интересными мы считаем Koss KEB/70, которые за свою цену демонстрируют очень хороший уровень звучания. Поэтому мы решили отметить их как «Лучшую покупку».

SONY MDR-EX300SL	SONY MDR-EX300SL
5 – 24 000	6 – 24 000
16	16
105	103
0.6 + 0.9	1.2
3	3



ТЕКСТ

Андрей Муравьев

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Аудиоформаты:
MP3, OGG, FLAC, WAV,
WMA, WMA-DRM10

Видеоформаты:
MPEG4 SP(XVID), FLV

Форматы изображений:
JPG, BMP, GIF, PNG

Дисплей:
TFT, 2.4"

Разрешение дисплея:
320 x 240

Встроенная память:
4 Гб или 8 Гб

Поддержка карт памяти:
microSD, microSD HC,
до 16 Гб

Аудиоразъемы:
выход на наушники
(mini-jack) и линейный
вход (mini-jack)

Интерфейс:
USB 2.0

Аккумулятор:
Li-Pol, до 22 часов
воспроизведения
музыки

Дополнительно:
встроенный динамик

Габариты:
94 x 50 x 12 мм

Вес:
62 грамма

Карманный мультимедиа-комбайн

Обзор плеера Transcend MP860

Совсем недавно компания Transcend выпустила новый плеер под названием MP860. Модель существует в двух вариантах, различающихся объемом внутренней flash-памяти – 4 и 8 Гб и цветом (черный и белый соответственно). При весьма привлекательной цене Transcend MP860 предлагает пользователю немалое количество функций и интересных возможностей, о которых и будет рассказано ниже.

Комплектация

В компактной коробке с MP860, кроме непосредственно плеера, находится ряд аксессуаров, среди которых есть и наушники Transcend. Они имеют относительно неплохой звук, но, на наш взгляд, не очень удобны. Для подключения к компьютеру предлагается кабель USB – mini-USB. Заряжается девайс тоже через USB-порт, для ускорения этого процесса можно задействовать зарядное устройство, но его придется приобретать отдельно. Для соединения линейного входа плеера с внешним источником звука в поставку входит короткий шнур с 3.5 мм штекерами.

Порадовало наличие в комплекте защитного силиконового чехла для плеера. Также производитель приложил шнурок для ношения девайса на шее. Имеется краткая печатная инструкция на нескольких языках, более подробную пользователь может найти на диске. Там же находится программа для конвертации видео.

Особенности

Одна из самых нестандартных особенностей плеера – наличие небольшого встроенного динамика. Естественно, и качество звука, и его громкость при воспроизведении через этот динамик невысоки. Слушать через него музыку – удовольствие достаточно сомнительное, но он вполне может пригодиться для других целей, например, для воспроизведения записей, сделанных на встроенный диктофон.

Следующее, чем может похвастаться MP860, – поддержка большого числа аудиоформатов, в числе которых OGG и популярный формат без потери качества FLAC. За качество, как известно, нужно платить, в данном случае – большими объемами файлов этого формата. Однако, в отличие от множества других плееров, проблема нехватки памяти, если такая возникнет, здесь решается очень просто, поскольку модель поддерживает установку внешних флеш-карточек формата microSD объемом до 16 Гб – весьма полезная возможность.

Также стоит отметить наличие линейного входа, благодаря чему плеер может воспроизводить и записывать звук с внешнего источника.

Внешний вид

Плеер выполнен в достаточно крупном корпусе, в нашем случае белого цвета. Дизайн вполне приятный, впрочем, без особых изысков. На лицевой панели находится шесть кнопок управления, еще одна размещена сбоку, там же имеются переключатель блокировки и кнопка сброса настроек. На верхнем торце находится микрофон, на нижнем – все разъемы и крепление шнурка, на наш взгляд, удобнее было бы их расположение вверх. Динамик расположен с задней стороны. С левой стороны размещен слот для microSD-карт, оснащенный защитной крышечкой.

Музыка

Со своей основной задачей плеер справляется хорошо, качество звука находится на должном уровне. Для настройки звучания имеется 5-полосный эквалайзер с несколь-

кими пресетами. Transcend MP860 корректно отображает файлы с русскими именами и тегами, показывает обложки альбомов и даже тексты песен (если, конечно, этим специально озаботиться). Отметим возможность ускорения и замедления воспроизведения (в небольших пределах), а также непрерывного повторения одного и того же участка звукового файла. Чтобы резкое изменение громкости не било по ушам, девайс умеет приглушать ее и плавно увеличивать при переходе на новую песню. Для упрощения выбора нужных композиций плеер поддерживает создание плей-листов и закладок. Однако все же управление и навигация показались нам не самыми удобными.

Дополнительные функции

Благодаря крупному полноцветному яркому дисплею с хорошим разрешением, на плеере можно вполне комфортно смотреть видео. Здесь, пожалуй, стоит отметить поддержку формата FLV, благодаря чему на плеер можно заливать файлы, скачанные, скажем, прямо с YouTube. Вполне естественно, что плеер также позволяет просматривать и изображения основных форматов. Понимает устройство и простые текстовые файлы. Текст выглядит на экране весьма приятно и читаемо, но все же читать полноценные книги будет неудобно – экран узковат, а перевернуть его в этом режиме нельзя.

Помимо прочего, девайс умеет выступать в роли диктофона и FM-приемника на 20 станций, реализован небольшой файловый менеджер. **СИ**



Большое количество поддерживаемых аудиоформатов
Поддержка microSD-карт



Несколько недоработанное управление и интерфейс
Не очень удачное расположение выхода на наушники



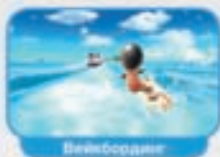
Выводы

Transcend MP860 – действительно многофункциональный девайс, причем справляющийся со своими функциями вполне хорошо. Для тех, кто даже в дороге хочет слушать музыку без потерь качества, модель будет особенно интересна. По наше-

му мнению, можно было бы еще поработать над интерфейсом и управлением, но и в таком варианте плеер вполне пригоден для использования. Еще один плюс модели – ее невысокая стоимость.



Фехтование



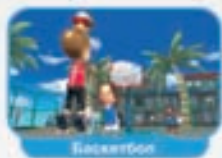
Вейкбординг



Фрисби



Стрельба из лука



Баскетбол



Настольный теннис



Гольф



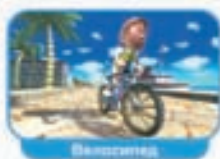
Боулинг



Водный мотоцикл



Гребля на каноэ



Велосипед



Аэроспорт

Наслаждайтесь **12 видами спорта** на тропическом острове!

Wii Sports Resort, продолжение феноменальной Wii Sports, поднявшей с диванов и заставившей двигаться миллионы игроков во всем мире, **уже в продаже в магазинах Хитзона!**



WiiSports™ Resort

Невероятно реалистичное управление
Wii MotionPlus™

Wii™ Nintendo®

Дополнительную информацию и адреса магазинов вы можете узнать
на сайте www.hitzona.ru

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Core i7 Extreme 975, 3.33 ГГц

Кулер:
Cooler Master Hyper N620

Системная плата:
ASUS P6T6 WS Revolution

Чипсет:
Intel Tylersburg X58

Накопители:
1500 Гбайт, RAID 0, 2x HDD SAS, 10 000 об/мин

Видеокарты:
3x XFX GeForce GTX285 (690/1475/1300 МГц), 1024 Мбайт GDDR3

Оперативная память:
12 228 Мбайт (6x 2048 Мбайт), Kingston DDR3-1333

Оптические накопители:
Optiarc AD-7240S (DVD-RW), Pioneer BDC-202 (BD-ROM)

Корпус:
Cooler Master Stackit 830 NVIDIA Edition

Блок питания:
1200 Вт, InWin Favorite Fire HPC-1200-G14C

Дополнительно:
кард-ридер 12-в-1

Операционная система:
Microsoft Windows 7 Ultimate Beta

Тройной акселератор

Тестирование игровой системы USN Drive i7 700



ТЕКСТ
Евгений Попов

Введение

Даже для сотрудников тестовой лаборатории наладка тестового стенда с современным оборудованием порой не самое простое занятие. Зачастую оборудование отказывается нормально функционировать, а уж когда речь идет о соединении нескольких видеоадаптеров в одну связку – здесь точно новичку без помощи не справиться. В результате, если система и работает нормально, то совершенно не обязательно, что получившийся конструктор порадует эстетичным видом. Однако что делать, если хочется быть счастливым обладателем современной игровой системы, а навыков и знаний по сборке и настройке оборудования не хватает? Здесь мы рекомендуем прибегнуть к помощи специалистов. Например, к услугам компании USN Computers, которая уже не первый год на рынке и знает толк в геймерских компьютерах. На этот раз руками инженеров этой компании был собран ПК невиданной мощности. Что же в нем такого особенного, мы узнаем, проведя детальный осмотр и тестирование.

Платформа

Основой системы является процессор Intel Core i7 Extreme 975 – одна из последних моделей, которая работает на частоте 3.33 ГГц. В качестве платформы была выбрана системная плата ASUS P6T6 WS Revolution с чипсетом Intel Tylersburg X58. Устройство может похвастаться обилием слотов и портов для организации системы любой сложности. Шесть разъемов на системной плате позволили сборщику разместить аж 12228 Мбайт оперативной памяти производства Kingston. Шесть модулей DDR3-1333 емкостью по 2 Гбайт каждый позволяют не только использовать систему как игровой компьютер, но и работать со многими ресурсоемкими приложениями (в частности программами для обработки графики, проектирования, трехмерного моделирования). Для организации графической системы были использованы три графических платы XFX GeForce GTX285 с 1024 Мбайт собственной GDDR3-памяти, соединенные в единый рабочий тандем. Следует отметить, что система категории 3-Way SLI особенно эффективна в тяжелых режимах. Тогда прирост относительно одиночной видеокарты может быть более 100%. В играх не слишком требовательных система будет не столь действенна. Но мы прекрасно понимаем, что конфигурация предназначена исключительно для хардкорных любителей игр, для которых максимум должен быть во всем.

Приводы и накопители

Современные игры занимают много дискового пространства, а если говорить о видеофайлах или музыкальных библиотеках, то и здесь скромным винчестером не ограничиться. Поэтому производитель решил организовать на базе представленной системы RAID-конфигурацию с использованием SAS-винчестеров, которые могут похвастаться скоростью вращения шпинделя 10 000 оборотов в минуту. Такие накопители предназначены для суровых условий работы, более надежны и, без сомнения, быстры. Общий объем памяти на жестких дисках оказался равен 1.5 Тбайт. Также в конфигурации были использованы два оптических привода. Один из них поддерживает Blu-ray и дает возможность смотреть видео в высоком качестве, а второй, обычный DVD-RW, можно применять для параллельной записи дисков или для чтения других форматов. Встроен в корпус и кардридер.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

PCMark Vantage, Overall:	7883
PCMark Vantage, Gaming Suite:	8554
PCMark Vantage, Productivity Suite:	7119
3DMark Vantage, Performance Profile, Overall:	32367
3DMark Vantage, Performance Profile, GPU:	29035
3DMark Vantage, Performance Profile, CPU:	32367
WinRAR 3.8, Multithreading:	2925 Кбайт/с
Super PI 1.5 mod XS:	11.3 с
Geekbench 2.1:	9005
Call of Juarez, 1920x1080, NoAA, NoAF:	97.8
Call of Juarez, 1920x1080, 4xAA, 16xAF:	53.8
Crysis, High Detail, 1680x1050, NoAA, NoAF:	43.2
Crysis, High Detail, 1680x1050, 4xAA, 16xAF:	72.4
Температура CPU, 30 минут нагрузки:	40°C
Температура GPU_1, 30 минут нагрузки:	71°C
Температура GPU_2, 30 минут нагрузки:	59°C
Температура GPU_3, 30 минут нагрузки:	50°C

Корпус и охлаждение

На самом деле, с корпуса и надо было начинать наш обзор, но мы решили сосредоточиться в первую очередь на комплектующих и уже потом рассказать о потрясающем оформлении корпуса. В качестве кейса для системы был выбран корпус Cooler Master Stackit 830 NVIDIA Edition. То есть в USN Computers не пришлось раскрашивать корпус своими руками – это было сделано усилиями Cooler Master в заводском режиме. Этот кейс в формате Full Tower оформлен в черно-зеленых тонах и отлично вмещает всю высокомошную конфигурацию, обеспечивая достойный уровень охлаждения. Продуманная система воздухопровода позволяет при необходимости применять до 16 вентиляторов. Конечно, производитель использовал то число, которое требуется для комфортной работы при самых высоких нагрузках и при этом не создает много шума. **СИ**



Высочайший уровень производительности
Эффектный дизайн и оформление корпуса
Невысокий уровень шума и проработанная система вентиляции



Отсутствие дискретного звукового адаптера



Редакция выражает благодарность за предоставленный на тестирование компьютер магазину АЙТИ МЕНЮ www.it-menu.ru.

Выводы

Без сомнения, USN Computers удалось сделать компьютер не только мощный, но еще и отличающийся высоким уровнем производительности. К положительным моментам следует отнести аккуратную сборку и тихое охлаждение, что для игровой конфигура-

ции – крайне важный момент. В результате для людей обеспеченных такой компьютер – шикарный выбор. Посетовать стоит только на отсутствие отдельной звуковой карты – приходится пользоваться встроенным в системную плату восьмиканальным кодеком.

В НОМЕРЕ:

- ПАМЯТЬ DDR2 • БЛОКИ ПИТАНИЯ ОТ 600 Вт
- МОНОХРОМНЫЕ ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ • АКУСТИКА 2.0
- МОДДИНГ: HYDRA • РАЗГОН ECS A785GM-M BLACK SERIES

ПОД НОМЕРОМ 965: ПРОЦЕССОРЫ-ТЕЗКИ ОТ INTEL И AMD

СТР. 58

ЖЕЛЕЗО

DVD в комплекте

#11 | 69 | Ноябрь 2009
www.xard.ru

...
О ПИТАНИИ
СИСТЕМНИК
НА ДИЕТЕ

...
О ПЕЧАТИ
ЛАЗЕРНАЯ
МЕЧТА СТУДЕНТА

...
О МУЗЫКЕ
АКТИВНЫЕ
СТЕРЕОПАРЫ

...
О ПРОГРЕССЕ
ATI RADEON
HD 5870



51

УСТРОЙСТВО
В НОМЕРЕ

ВЕЧНАЯ ПАМЯТЬ

СТР. 30

ОТМЕЧАЕМ ПЯТИЛЕТИЕ ТРИУМФАЛЬНОГО ШЕСТВИЯ DDR2

Моддинг Гидра

Разгон Платформа AMD 785G

Технология Процессоры

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ
С 29 ОКТЯБРЯ

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудитории «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖК-сообществом [ru_gameland](http://ru_gameland.com) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Majesty 2



Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, management
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С: Ino-Co»

Стратегия наоборот – и в то же время единственно правильная. Отныне мы управляем именно фэнтезийным королевством, а не каждым искателем приключений отдельно – те сами поймут, что делать, надо только протестировать их.

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



Платформа:
PC
Жанр:
shooter, first-person, sci-fi
Зарубежный издатель:
GSC World Publishing
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
GSC Game World

Новая глава истории Зоны не менее занимательна, чем предыдущие. Сюжетная линия не даст заскучать, а потом можно продолжить играть в «свободном» режиме. Действительно интересный шутер с открытым миром и незабываемой атмосферой.

Batman: Arkham Asylum



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Rocksteady Studios

Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: атмосферно, красиво и интересно.

Uncharted 2: Among Thieves



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action, platform/shooter, third-person, modern
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
SCEE
Разработчик:
Naughty Dog

Чего ждут от сиквелов? «Того же, только больше да лучше»? Тогда Uncharted 2 – на сто процентов ожидаемое продолжение. Более красивая картинка, более интересные уровни, возвращение старых героев – все, чего хотели!

134 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

Опять двадцать пять, с.134
Wii — ok or not ok, с.135

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 45:
Синдром геймера, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



У нас тут сейчас был просмотр моделей для «Игромира» — из двенадцати девушек выбрать две. Пиарщица с ними общалась, а я сидел сбоку, пил кофе и изучал контингент. Взгляды, конечно, бросали — эдакие кошки-рабыни на выгуле. Что ж, в моей работе, оказывается, есть на один приятный момент больше, чем я думал. P.S. Надеюсь, вам девушки понравятся(лись)!

СТАТУС: Сонный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Uncharted 2

Артём «cg» Шорохов



Очаровательная Лилит, героиня Borderlands (даром, что официального арта — буквально кот наплакал) с ходу покоряет имиджборды и геймерские сердца. Вот и нас со Спейсменом не обошла любовь сия — пришлось даже устроить бой-пари в Tekken 6 за право украсить «Слово команды» знаменитой попкой. Полуголая Зафина, заискивающе извиваясь, ползала на коленях и вальялась в пыли — пришлось уступить.

СТАТУС: The world fattest hero **ИГРАЕТ В:** Borderlands, Need for Speed: Shift, The Beatles: Rock Band

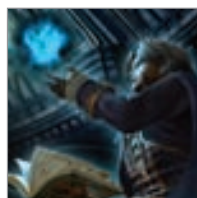
Наталья Одинцова



Как ни крути, а без сюжетных сцен и диалогов Brutal Legend потеряла бы львиную долю очарования, и поединки рок-групп не защитили бы ее от выпадов критиков. Нет, я по-прежнему считаю, что и гонкам, и RTS-эпизодам в мире тяжелого металла, в общем-то, есть место. Но сценарии от Тима Шафера — это все же нечто особенное. Вот почему бы ему фильм или мультфильм, например, не сделать, а?

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** демо Bayonetta

Сергей «TD» Цилюрик



Никогда не страдал перфекционизмом, но зачастую с любимыми играми просто не хочется расставаться. В итоге у меня в TWEWY 100% всего, кроме значков, в Team Fortress 2 число полученных достижений перевалило за две сотни, а сейчас я заканчиваю полное, стопроцентное прохождение Valkyrie Profile 2: Silmeria: осталось всего пару боссов убить.

СТАТУС: манчкин **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Valkyrie Profile 2: Silmeria

Илья Ченцов



Id Super Pack — это два десятка игр id Software и дополнений к ним, начиная с сериала Commander Keen и заканчивая аддоном к третьему «Думу». Интересно наблюдать как, например, классическая подборка монстров трансформируется от игры к игре. Овчарка - розовый демон - ротвейлер - берсерк. Гитлер - кибердемон - Макрон. Нет, даже так: Гитлер + кибердемон = Макрон.

СТАТУС: Трехмерный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Quake II, The Three Musketeers Game

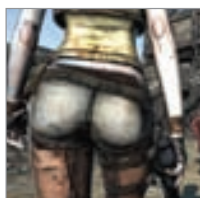
Степан Чечулин



Недавно вышла PlayStation 3 Slim, вместе с тем появилась Uncharted 2... В общем, причин купить, наконец, PS3 набралось достаточно, а новая версия смотрится отлично. На фоне Slim тот же Xbox 360 выглядит неуклюжим носорогом. Кроме того, изрядно порадовало, что, в отличие от жадной Microsoft, Sony не берет деньги за использование PSN. Так что теперь по вечерам у меня обязательные получасовые матчи в Uncharted 2 по сети.

СТАТУС: Сонибой **ИГРАЕТ В:** Uncharted 2: Among Thieves, Killzone 2

Денис «SpaceMan» Никишин



Мои коллеги — страшные хапуги. Только стоит сверкнуть выпавшему из только что убитого мидбосса симпатичному ружьишку, как боевые товарищи тут же несутся к нему со всех ног, невзирая на продолжающийся вражеский огонь, стоны раненных союзников и собственную полосу жизни. А как же иначе? Не успеешь ты — схватит кто-то другой. А налог на респаун — дело житейское. Да еще, может, и не тебе платить его придется...

СТАТУС: директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Borderlands

Евгений Закиров



От Strange Journey невозможно оторваться! Сел после ужина посмотреть, что да как, и просидел до глубокой ночи. Благодаря полноформатной карте на нижнем экране в игре очень просто ориентироваться, цели миссий всегда сформулированы четко. Demon Fusion доступно в любое время, наконец, беседы с демонами написаны так, что можно заранее предугадать исход — присоединятся они к команде или нет. Лепота!

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Shin Megami Tensei: Strange Journey

Подписка в редакции

С 1 ноября по 31 января проводится специальная акция для читателей журнала

Годовая подписка по цене 4400 руб.

(на 25% дешевле чем при покупке в розницу)

**СТРАНА
ИГР + 2
DVD**

цены действительны до 31 января 2010 года

Плюс подарок один журнал другой тематики

Оформив годовую подписку в редакции, вы можете бесплатно получить один свежий номер любого журнала, издаваемого компанией «Гейм Лэнд»:

январский номер – подписавшись до 30 ноября,
февральский номер – подписавшись до 31 декабря,
мартовский номер – подписавшись до 31 января.

Впишите в купон название выбранного вами журнала,
чтобы заказать подарочный номер.

Подписка на журнал «Страна игр» + 2DVD
на 6 месяцев стоит 2400 руб.
Подарочные журналы при этом не высылаются.



«PC Игры» + 2 DVD



«Тюнинг Автомобилей»



«Форсаж.ТА»



Total Football + DVD



«Тотал DVD» + DVD



«Мобильные компьютеры»



«Свой бизнес»



DVDxpert



«Железо» + DVD



«Хулиган»



«Хакер» + DVD



Mountain Bike



Digital Photo + DVD



«Фотомастерская» + DVD



ТЗ



«Вышиваю крестиком»



Onboard



Ski Pass



Smoke

Внимание! Второе спецпредложение!

При оформлении годовой подписки на комплект журналов

«Страна игр» + 2DVD + «PC Игры» + 2DVD:

- один номер всего за 175 руб.!!! (на 35% дешевле, чем в розницу)
- плюс бесплатная подписка на любой журнал gameland на 3 месяца!

за 6 месяцев – 2790 руб. (18 номеров)
за 12 месяцев – 6300 руб. (36 номеров)



Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
 - по электронной почте subscribe@glc.ru;
 - по факсу 8 (495) 780-88-24;
 - по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.

Рекоменуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Оформить подписку на ваше любимое издание стало еще проще! С июля 2009 года это можно сделать в любом из 72 000 платежных терминалов QIWI (КИБИ) по всей России.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером “из рук в руки” в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, БИЛАЙН и МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС [INFO@GLC.RU](mailto:info@glc.ru) ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ WWW.GLC.RU В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ _____

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев

начиная с _____, 200 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметить квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

подарочный журнал _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажите название фирмы
и другую необходимую информацию

**в свободном поле укажите другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

Кассир

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Наше ЖЖ-сообщество в этот раз заинтересовалось темой необоснованно завышенной сложности во многих классических и даже современных играх. Другой вопрос, обсуждаемый в «Блогосфере», актуален, как и три года назад, — он затрагивает пригодность Wii как консоли для хардкорных игроков.



Опять двадцать пять, двадцать шесть, двадцать семь

true_3pac

В комьюнити неоднократно заходила речь об особенностях японских и пропанских игр, имеющей место из-за их происхождения — с аркадных автоматов. Неоднократно также всплывал ролик с матерным прохождением извращенного уровня Супер Марио (из реальных примеров — уровень The Escape в Aladdin на Cere). И даже Врен подводил итог, что все (точнее, все плохое — тот же Super Mario World построен не так) японские игры, особенно 16-битной эпохи — по сути этот уровень Супер Марио — проигрывая раз за разом, игрок ценой рестартов выучивает прохождения уровня, в конце «сдает зачет», получает «Stage Clear» и переходит на следующий. Если количество попыток заканчивается — начинается прохождение с первого, уже вызубренного уровня. Если на одном из заученных боссов рука дрогнула — шансы дойти до того самого, затычного места, тают. И снова, и снова, и снова.

Эмуляторы. Quicksave. Два всеисильных лекарства против геймдизайнерской криворукости. Они способны как спасти игру, помогая преодолеть непроходимый этап, так и погубить — позволяя пройти тот же Modern Warfare на Hard за 4 часа «пописишному», сейвась после каждого выстрела. Упертые хардкорщики презирают такие «облегчалки», мотивируя это тем, что игра лишается идеи, заложенной в нее геймдизайнерами — мол, все испытания тщательно продуманы, сложность выверена, и не следует лезть в тонкий механизм квиксейвовой кувалдой. Но что делать, когда испытания НЕ продуманы, а сложность НЕ выверена? Что делать, если в том же Gears of War на Insane есть несколько принципиально непроходимых мест? Если действительно продуманных игр на самом деле вышло штук десять за все время (среди них, например, Resident Evil 4, Prince of Persia: The Two Thrones)? А остальные кишат непроходимыми дебрями, одолеваемыми исключительно «на шару», рестартами и везением?

Как зажеванная видеокассета. Как прогоревшая киноплёнка. Не узнать нам, кто же подставил кролика Роджера. Сот-

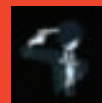
ни тысяч принцесс Жасмин не дождалась своего Аладдина — утонули в лаве Аладдины. Миллионы Роботников не дождалась места Соников — утонули под водой Соники. Погибла планета Сера — непроходим генерал Раам на Hard. Страна Галлия стонет под гнетом красного Злого Принца — весь отряд Гюнтера Велкина порубала в капусту Валькирия. Англичане глумятся над родней Joanne of Arc — не успела Жанна за 12 ходов дойти до выхода.

А был бы Quicksave — всё окончилось бы иначе. Идиотский уровень с вагонетками в Donkey Kong Country не превращал бы игру в непроходимый брак (при этом, кстати, бракованную игру нельзя сдать в магазин, а зажеванную видеокассету, не позволяющую досмотреть фильм до конца — можно). Castlevania: Bloodlines не стала бы причиной массового размождения геймпадов об стену. Самоуверенность геймдизайнеров, их вера в собственную непогрешимость погубили десятки хитовых игр. Про это не напишут в игровой прессе, в этом не покается Клифф Блэжински. Это останется маленькой трагедией каждого геймера. Ну и плюс выброшенными на ветер тысячами рублей. Не снабдили игру «защитным механизмом» в виде God Mode или чита на окончание уровня. А ведь любой чит, любой квиксейв, любой God Mode лучше брошенной на полпути игры.



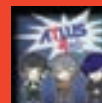
nintendobot

Ты знаешь, я думаю, такая сложность в восьми- и шестнадцатититных играх часто была задумана намерено, и это не ошибки геймдизайнеров. Потому вместимость картриджа была малой, и если бы не сложность игры проходились бы за вечер-два. А современные игры по сложности с «классической» и близко не стоят — потому что могут себе это позволить.



delacroix12

Сложность была, в основном, из-за того, что многие игры портировали с аркадных автоматов. А там как бы цель — выгрызть из игрока как можно больше денег. Как это сделать? Заставить его умирать. Много. Пока он не доведет каждый уровень до автоматизма.



alto_angelo

Castlevania: Bloodlines не так уж и сложна. Когда много лет назад у меня был, мать вашу, NES, и я играл там в обычный японский платформер, который жутко сложный, я сливал его много-много раз, но потом проходил чуть ли не идеально, запоминая где прыгнуть, где что прилетит и так далее. Интересно, а если автору попадется обычный такой даммаку, или шутэмап? Скажем, Gradius? Что тогда? Убить себя?



haired

Что делать, если в том же Gears of War на Insane есть несколько принципиально непроходимых мест? Выпрямить руки об забор.



ov_ov

Бедя не в том, что играть сложно, а что сложность увеличивают не качественно, а количественно. По-настоящему интересных противников до сих пор не придумали, хотя некоторые очень старались и были близки к.

Поиграй в шахматы с компом, в которые ты можешь проиграть, только если сам прозеваешь момент, а не «злостные дизайнеры» устроят подставу.



av34

А почему это плохо? Да, там кто-то правильно сказал: порты с автоматов дерут деньги, но эту обдираловку не убрали не из-за лени, а специально, я обожаю моменты в играх, где надо приловчиться пару раз и сделать всё красиво. Кстати, поэтому и придумали чекпоинты, всё это придаёт живых чувств, да, не очень приятных, да это тратит нервы, но именно поэтому ты помнишь эту Кастльванию и Марио. А если у тебя не хватает нервов или жалко времени на игры, то либо играй на Easy, либо убейся об стену, продай приставку и играй в бесприигрышные лотереи.



ult_imate

Просто иногда бывают игры, в которых интересно переигрывать по несколько раз хоть с чекпоинта, хоть с начала стадии. А бывают те, в которых одна за другой глупая смерть от отсутствия достаточного скилла задротства, ничего, кроме бешенства, не вызывают. По-моему, это строго индивидуально: меня жутко бесила Castlevania: Order of Ecclesia, но я тащусь от Demon's Souls.



spartan458halo

После прочтения темы мне почему-то сразу вспомнились отзывы некоторых пользователей с портала gamespot касательно игры Street Fighter IV. Сейчас играю исключительно на Hardest, потому что на средней сложности ИИ уже не соперник. Однако, судя по отзывам,

масса людей утверждает, что это невозможно. Парадокс? Все упирается в прямые руки и желание учиться на своих ошибках. А стонать по поводу несправедливости высоких уровней сложности, так не нравится – не ставь их, никто ж не заставляет.

P.S. В Motorstorm: Pacific Rift у меня давно открыт последний уровень, но проходить его трассы на золото я не стал. В одиночку скучновато раз за разом кататься и выбивать доли секунды, надо собираться компанией с друзьями.



ult_imate

А зачем задрчивать трассы Моторшторма, перепроходя их по много-много раз, если за это время можно пройти какую-нибудь приключенческую игру? Например, мне очень понравилась Midnight Club LA на PSP, но меня бесит «старшая версия». В ней надо из кожи вон лезть и задротствовать на многих гонках. Поэтому, играя в LA Remix, я ощущал, что продвигаюсь по игре, а на PS3 я чувствую, что застрял и играть без особой надежды продвинуться как-то не хочется, хотя игра мне очень нравится.



Wii – ok or not ok

nintendobot

Часто приходится слышать, что Wii – казуальная приставка, играть на ней не во что, и что Nintendo вообще скоро похоронит индустрию, затопив всех и вся казуальной ерундой.

На IGN попытались этот миф развенчать, но сделали это как-то не очень убедительно: текста много, а аргументов маловато. Здесь, мне кажется, не обойтись без фактов, то есть перечисления игр, и вот оно (называю те, что вспомнил сходу; на полноту список не претендует).

Из относительно недавних «хардкор»-игр на Wii (тех, что получили в прессе более-менее хорошие оценки и являются эксклюзивами): MadWorld, The Conduit, House of the Dead, Tenchu: Shadow Assassins;

Из тех, что постарше: No More Heroes, Red Steel, Disaster: Day of Crisis и традиционные нинтендовские Zelda, Metroid, Mario Galaxy, Fire Emblem и Paper Mario;

Скоро будут Dead Space: Extraction и Resident Evil: The Umbrella Chronicles, Red Steel 2, Muramasa, Silent Hill: Shattered Memories, новые Metroid и Mario Bros.

И это я упомянул только те игры, что являются эксклюзивами и претендуют на звание «тру-хардкорных», а ведь есть ещё и масса как бы «казуальных», но от этого не менее замечательных игр: Mario Kart, Smash Bros. и другие. Есть и самородки вроде Okami, которые, не будучи эксклюзивами, составляют ценный капитал консоли.

Конечно, на PS3 и Xbox 360 толковых игр в любом случае больше – но там ведь и аудитория другая; так что считаю, что с играми у Wii всё в порядке.

А вы что по этому поводу думаете?



spartan458halo

Игры на всех консолях разнообразные, сложно сказать, что где-то хуже, где-то лучше. Тут все в личный выбор упирается. Wii изначально брала необычным управлением, которое сразу окрестили «казуальным», мол, несерьезно и все такое, считали суровые сонибои и библибои, сравнивая, на какой из next-gen платформ графика лучше. А меж тем библиотека игр на Wii, пожалуй, самая разнообразная, попробовать необычное управление в разных жанрах и посмотреть, как, что и с чем вяжется – получился удачный эксперимент. Так что говорить о «казуальности» и «хардкорности» в случае с Wii я бы не стал. В конце концов, масса людей покупает Wii не потому, что они играют именно по 20 минут в день, все такие из себя крутые менеджеры или мегабабушки (ага, в свое время смотрел рекламу), а потому что им интересно играть в игры. Аудитория и казуальность, говоришь? :)



rainleafshine

По мне, так из-за Wii в индустрии появилось много лишних людей: домохозяйки, гламурные девочки из «Космо», которые играют во

всякие Wii Sport, но это еще ладно – можно было списать на внедрение игр в разные сферы жизни, так проблема в том, что теперь эта аудитория диктует, какие игры и для кого создавать.

Тут приводились примеры hardcore игр, но вы видели их продажи? Мизер. Хорошо продаются игры только от самой Nintendo. Если все будет так продолжаться, лет через 10 все будем играть в «Wii 2 Sport, к примеру, Evolution».



caxap_msk

На самом деле на Вии классные эксклюзивы, которые делаются только под нее (Super Mario Galaxy, Super Paper Mario, Zelda, Metroid), а вот с мультиплатформой и продолжениями знаменитых сериалов (Fallout 3, RE5) – очень плохо. Соответственно, покупая Вии, геймер автоматически соглашается играть в качественные эксклюзивы, причем в большинстве своем игры от Nintendo. Идеальная связка, конечно же, Wii + PS3, Xbox 360, ну или ПК. Тогда все качественные игры в этом поколении можно попробовать)

**ЛЮБОЙ ЧИТ, ЛЮБОЙ КВИКСЕЙВ,
ЛЮБОЙ GOD MODE ЛУЧШЕ БРОШЕННОЙ
НА ПОЛПУТИ ИГРЫ.**

Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите
попасть
на наши
страницы?**

Нет ничего проще –
напишите письмо. Да
такое, чтобы оно было
интересно геймерам.
А уж мы опубликуем,
будьте уверены!



There is No Knowledge
That is Not Power



Мир да любовь!

Здравствуйте, «Страна Игр»!
В преддверии зимних праздни-
ков хочу изъяснить вам свое
пожелание. Может быть, оно
кому-то покажется не особо ори-
гинальным, но почему бы во вто-
ром декабрьском номере не вы-
пустить постер-календарь в виде
комикса из главгероев лучших
игр конца 2009 – начала 2010
гг. или же за всю историю видео-
игр в целом?
Но все же письмо не об этом. Гля-
дя на засилье в современной ин-
дустрии развлечений (да и на те-
левидении в частности) таких
вещей, как криминал, сексуаль-
ное насилие, бессмысленная же-
стокость, культ денег и ненорма-
тивная лексика, ставших в нашей
стране нормой, становится жут-
ко. Сейчас для многих, да что там
– для миллионов геймеров GTA
IV является главной игрой всех
времен, не это ли признак мо-
ральной деградации общества?
Конечно не религиозный фанат-
сектант и не заядлый пацифист,
да и вообще не против большин-
ства стрелялок, стратегий, ролеву-
шек и тому подобных файтингов.
Но почему бы той же RockStar во-
преки своей «дурной» репутации
не создать GTA-антипод в жан-
ре «музыкально-стратегический
фриплей»? С названием, скажем,
Imagine: Heaven on Earth. В ней,
к примеру, героем может быть
главныйрок-пацифист всех вре-
мен и народов Джон Леннон. Са-
ундтрек – в виде песен леген-

дарной The Beatles и сольных
творений битлов. Первые мис-
сии – в виде тимуровских «пе-
рестави бабушку через дорогу»,
«снять кошку с дерева» или «выве-
сти наркоманов из зависимости»,
«помочь самоубийце сделать пра-
вильный психологический выбор».
Ближе к середине игра превра-
щается в стратегию, где мы уже
управляем народными массами.
К примеру, распеваем Give peace
a chance в Нью-Йорке на демон-
страции против войны во Вьетна-
ме, собирая народ под свои зна-
мена. А немного погодя, получив
божественное благословение и
научившись управлять стихия-
ми природы, устраиваем торна-
до над Атлантикой, чтобы сбить с
курса «долгожданные» крылатые
ракеты с термоядерной начин-
кой из Ирака; собрав гигантские
тучи, дождем тушим горящие ле-
са в Калифорнии. А в конце игры
предстоит музыкальная дуэль в
духе Guitar Hero с самим Дьяво-
лом в лице, к примеру, Мэрилина
Мэнсона, где пригодятся самые
позитивно-добрые композиции из
тех же The Beatles. Затем Мэнсон
использует секретное оружие и
перенесет нас в альтернативную
реальность 8-го декабря 1980 го-
да, где в QTE-сцене в духе God of
War 2 придется уклоняться в slo-
то от выстрелов Марка Чепмена
и успеть вызвать полицию. В са-
мом же конце этого апокалипси-
са игрока ожидает эпическая бит-
ва на Небесах между ангелами и
демонами в духе The Lord of the

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, кото-
рые нас утом-
ляют.
Отвечаем в по-
следний раз!
Присылайте свои
вопросы на номер
8-926-878-24-59

Вы не могли бы у EA узнать подроб-
ности русского коллекционного изда-
ния Dragon Age: Origins для Xbox 360?
В частности, интересуют металлический
кейс и карта мира из ткани (которых
в UK-коллекционке, например, не бу-
дет). А узнать приблизительную ее стои-
мость было бы совсем здорово.

В Electronic Arts нам ответили коротко:
«В России не будет коллекционного изда-
ния». Причем даже на ПК. Увы и ах.

«Страна», привет! Скажите, а что за
строчка такая «Награды аватара» на
моем Xbox 360?

Это место для хранения тех вещей (оде-
ды и аксессуаров) для человечков-
аватаров, которые не продаются в «Мага-
зине» и не лежат свободно в «Гардеробе»,
а должны быть добыты в качестве при-
зов за успехи в различных играх. Беда
в том, что издатели не спешат оказывать
поддержку в этом начинании: пока лишь
для одной игры анонсировали подобные
трофеи, да и то не сделали. Ждем-с.

Что-то как-то все сумрачно с русской
коллекционной Forza Motorsport 3,
я слышал, в ней чего-то не хвата-
ет и лучше покупать импортную вер-
сию, проясните, пожалуйста!

Проясняем: все так. Конкретно – русское
коллекционное издание недосчиталось
бонусного скачиваемого контента (ведь
официально Xbox Live в России не запу-
щен, а значит, и скачивать трассы да ма-
шинки вроде бы и неоткуда) и дающе-
го искушенному гонщику всевозможные
плюшки привилегированного членства
в Forza-клубе. Если же вам в коллек-
ционной коробке интересны в первую оче-
редь фирменная флешка и брелок, мо-
жете смело идти в магазин: и то и другое
в наличии. Пожалуй, нужно добавить,
что подобная ситуация с Xbox-бонусами
для российских изданий норма. И конца-
краю этому пока не видно.

Rings, где решится судьба всего человечества.

И еще одна деталь: дизайн персонажей, да и всей игры в целом, должен быть реалистичным, а не карикатурно-комичным как в Guitar Hero, Rock Band, Brutal Legend и тому подобных Beyond Good and Evil. Вот такая добрая игра получилась.

А теперь позволю себе отступить от общей темы письма и задать несколько занудных вопросов (и пожеланий, если можно).

1. Товарищ Спейсмен, не «надо бы», а уже давно пора выпустить новые «Картриджи» (комментарий к №19). Вот возможная тема – «говорящие игры». Подобные говорящие игры, то есть, с голосовой озвучкой, на Sega MD2 в свое время были для меня не реально крутыми. Наверное, все помнят знаменитое «Oh yeah!» из Comix Zone или давно выученные мною наизусть поощрения и фразы из первых серий Mortal Kombat.

2. Посмотрев недавний пушистый CG-мультфильм G-Force, я вспомнил о настоящем G-Force – аниме, которое с большим удовольствием смотрел от серии к серии. Расскажите, пожалуйста, о нем и его создателях.

3. Очень хотелось бы видеть мини-изображения обложек игр в инфоколонках рецензий, дабы облегчить поиск нужных игр на магазинных полках. Мир вам и любовь, то есть до встречи!

О.А. Кольцов

Нижегородская область, пос. Аксентис

**Врен ** Все верно – в том числе поэтому мы и не стали так уж сильно награждать GTA IV в прошлом году и называть лучшей игрой года. Мы отнюдь не ханжи и не против и насилия, и других спорных тем, но бандитская эстетика – совсем не то, что мы хотели бы поощрять.

А пожелания мы учтем, разумеется. Кроме обложек – иногда это технически невозможно на момент сдачи номера в печать.

**Илья Ченцов ** Ох, «Леннон против наркотиков» – это как «Пчёлы против меда». Впрочем, идея ваша, без сомнения, свежа и интересна. Rockstar ей вряд ли заинтересуется, а вот независимые разработчики могут. Я взял на себя смелость перевести ваш, фактически, мини-дизайн-документ и предложил (разумеется, указав настоящего автора) мастерам с TIGSource сделать игру по нему. Посмотрим, заинтересует ли кого-нибудь ваш проект и что из этого получится.

**Зануда ** *ворчливо* Аддон для Brutal Legend получится...

Больше знаний!

Дорогая «СИ», в последнем выпуске вы мало рассказали о новой героине FF XIII Сера, но теперь, благодаря верному поклоннику вашего журнала и серии игр Final Fantasy (то есть, мне), это и информация стала доступной! Благодаря журналу Jump мы теперь знаем, что она младшая сестра Лайтнинг и ее полное имя – Сера Фаррон. По характеру она упряма и решительна. Как и у всех представителей L'Cie у нее имеется тату на руке. Она крутит интрижку со Сноу: они фактически помолвлены и собираются пожениться, что не может не бесить Лайтнинг. В игре данные отношения будут часто всплывать наружу. Сера носит на шее кулон, подаренный Сноу, и он очень похож на логотип игры. Рядом с кулоном болтается и ее обручальное кольцо, которое когда-нибудь должно украсить ее безымянный пальчик. В Японии озвучивать Серу будет Минако Котобуки. И конечно же, Square Enix собирается продавать точную копию кулона фанатам.

Павел Воронцов,

Neko-Nakodzima@yandex.ru

**Врен ** Прекрасно. Мы очень рады тому, что наши читатели и сами разбираются в играх и знают, где искать информацию о них. Это позволяет нам не разжевывать все будто совсем для маленьких и неопытных геймеров.

**Евгений Закиров ** Давайте я тоже поделюсь кое-какими знаниями. Упомянутая вами девушка с интересным именем очень похожа на одну из героинь Bible Black. К сожалению, вы не указали ваш возраст, поэтому я не смею рассказывать, чем знаменита эта компьютерная игра и ее аниме-адаптация, и даже на всякий случай порекомендую не искать информацию о ней с помощью Google. Смысл в том, что Сера чем-то похожа на Имари Куруми из Bible Black. Для сразу подметивших сходство японских геймеров эта новость стала важнее, чем описание кулона. Подробности отношений между Серой, Сноу и Лайтнинг, впрочем, тоже не обошли вниманием и даже нарисовали такую картинку:



Робинзон Геймер

Приветствую дорогую редакцию «СИ»! С недавнего времени у меня появилась хорошая привычка. Каждую пятницу я скачиваю с IGN свежий выпуск замечательного Podcast Beyond, заливаю его на PSP, и иду со всем этим великолепием гулять в ближайший парк. Каждый выпуск этого подкаста длится примерно час, времени как раз хватает. Но ближе к делу. На прошлой неделе (107-й эпизод) ведущим подкаста был задан очень интересный вопрос, лишь с виду кажущийся простым. Вопрос звучит так: «Если бы тебя отправили на необитаемый остров (одного, до конца жизни) и разрешили взять с собой ТРИ любые игры, какие бы ты взял?» Самое интересное то, что выбирать можно не только из уже вышедших игр, но и из официально анонсированных, еще не добравшихся до прилавков. Ну и еще пара нюансов: онлайн-режимы работать будут, но DLC (если таковые есть) включаются. Так вот, мне хотелось бы, чтобы каждый (в идеале) сотрудник ва-

шей редакции ответил на этот вопрос. Потому как лучше подумать над этим сейчас, чем...)))

Искренне ваш,
Александр Алексеев

**Врен ** Warcraft III, Soul Calibur IV и Europa Universalis 3. Тут ведь в первую очередь важна replayability. К сожалению, даже Grandia II мне бы надоела на двадцать пятом прохождении.

**Евгений Закиров ** Ridge Racer 6, Chrono Trigger и Persona 2: Innocent Sin. Ridge Racer никогда не надоест, а две другие игры боязно оставлять дома: вдруг решат, что раз обратно я уже не вернусь, то и имущество не грех пустить с молотка? Вот уж чего не хотелось бы, так это потратить с трудом добытые СТ и P2:IS.

**Артем Шорохов ** Я даже всерьез вдруг задумался об этом, и в задумчивости своей углубился в такие дальние дали... Если коротко: взял бы одну игру с «бесконечным геймплеем», одну из тех, до каких вечно не доходят руки, и одну проверенно любимую.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ

АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
 подключение бесплатно

- Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.
- Срок подключения в Москве – 14 дней, в Московской обл. – от 14 до 30 дней.
- Установка прямого московского телефонного номера
- Многоканальные телефонные номера
- IP-телефония
- Выделенные линии Интернет
- Корпоративные частные сети (VPN)
- Хостинг, услуги data-центра

РМ Телеком
 Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

DIRT 2

Геймплейное видео из второй части аркадного автосимулятора, посвященного раллийным автогонкам. Помимо расширения автопарка, в игру было добавлено несколько новых типов заездов.



Психи

Трейлер фильма, в котором жители одного из городов, заразившись опасным вирусом, начали сходить с ума и превращаться в зомби.



Bayonetta

В Bayonetta есть все, что нужно хорошему слешеру: харизматичный главный герой, толпы врагов и множество различных способов их умерщвления.



Банзай!

В этом номере вы увидите опенинги наиболее интересных сериалов недавно стартовавшего сезона.

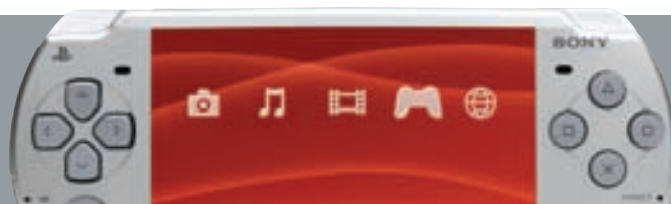


PSP Zone

Прошивка: 6.10

Демоверсия: Metal Gear Solid: Peace Walker

Трейлеры: Tokimeki Memorial 4, GTA: Chinatown Wars, Metal Slug XX



Слово редактора

В этом номере среди демоверсий стоит выделить симулятор Race On от шведских разработчиков из SimBin. Эта компания хорошо известна именно благодаря своим автосимуляторам. Race On посвящена мировому кузовному чемпионату WTCC, где среди участников есть российская «Лада», шведской серии STCC, международной Formula Masters и Camaro Cup Challenge. Всем поклонникам жанра настоятельно рекомендуется познакомиться с игрой. Кроме этого, на диске вы найдете геймплейное видео из недавно вышедших DiRT 2 и Brutal Legend, а также находящейся в разработке Bayonetta.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульт

Превью:

– Bayonetta(PS3, Xbox 360)

Обзоры:

- Mini Ninjas (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS)
- Tekken 6 (PS3, Xbox 360)
- Dead Space: Extraction (Wii)
- Brutal Legend (PS3, Xbox 360)
- DiRT 2 (PC, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS)

Особое мнение:

– Tropic 3 (PC, Xbox 360)

Трейлеры:

- Dragin Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)
- Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360, PSP)
- DUST 514 (PS3, Xbox 360)
- Runaway: A Twist of Fate (PC, DS)

Special:

- TGS 2009 (репортаж с выставки)
- Демонстрация Splinter Cell: Conviction
- Демонстрация Heavy Rain
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:

- Football Manager 2010
- Race On

Территория HD:

- Bayonetta
- Brutal Legend
- DiRT 2

PSP-Zone:

- Прошивка 6.10
- Metal Gear Solid: Peace Walker (демоверсия)
- Tokimeki Memorial 4 (трейлер)
- Grand Theft Auto: Chinatown Wars (трейлер)
- Metal Slug XX (трейлер)

Банзай!

- 11eyes-Tsumi to Batsu to Aganai no Shoujo- (опенинг)
- Fairy Tail (опенинг)
- Kampfer (опенинг)
- Kimi ni Todoke (опенинг)
- Kobato. (опенинг)
- Nyan Koi! (Опенинг)
- Seiken no Blacksmith (опенинг)

- Seitokai no Ichizon (опенинг)
- Sora no Otoshimono (опенинг)
- Tegami Bachi (опенинг)

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArMA: Armed Assault
- ArMA II
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Left 4 Dead
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake III Arena
- Quake 4
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Win 7 / Vista (32-bit)
- ATI Catalyst 9.10 Win 7 / Vista (64-bit)
- ATI Catalyst 9.10 Windows XP (32-bit)
- ForceWare 191.07 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.07 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.45 XP 32-bit WHQL
- nForce 15.45 XP 64-bit WHQL

Патчи:

- Линия фронта. Битва за Харьков v5.08 RU
- Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция 4.09m RU
- Wolfenstein v1.1 - v1.11 Интернациональный
- X3: Terran Conflict v2.1 - v2.5 Интернациональный

Софт:

- Ad-Aware Free Anniversary Edition 8.1.0
- ClamWin Free Antivirus 0.95.2t
- Jetico Personal Firewall 2.1.0.6
- Spyware Terminator 2.6.2.456
- SUPERAntiSpyware Free 4.29.1004
- Ashampoo Burning Studio 9.20
- PowerISO 4.5
- EmEditor Pro 9.00
- Online Radio Tuner 2.1.7.0
- Transmute 1.63
- AleX.1 2.0 RC5
- PeaZip 2.7.1
- UltraEdit-32 15.20.017
- Watcher 2.34
- DivFix 0.34
- Easy CD-DA Extractor 12.0.4
- ImTOO 3GP Video Converter 5.1.26.01010
- MediaInfo 0.7.23
- Reaper 3.13
- DriverScanner 2.0.0.49
- Magic Utilities 2009 6.01
- Process Lasso 3.70
- RegistryBooster 2010 4.5.0.17
- ServWin 1.37
- SpeedUpMyPC 2009 4.1.0.1

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.90 RU
- Mozilla Firefox 3.5.3
- Virtual CD 9.3.0.2
- Adobe Acrobat Reader 9.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.2.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.99
- HyperSnap-DX 6.62.02
- Miranda IM 0.8.8
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.64.17.0
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.2

Widescreen:

- На краю тьмы (Edge of Darkness)
- Плохой лейтенант (The Bad Lieutenant)
- Психи (The Crazies)
- Зубная фея (Tooth Fairy)
- История игрушек 3 (Toy Story 3)

Shareware/Freeware:

- Department 42: The Mystery of the Nine
- Fishdom: Spooky Splash
- Mirlie's Enchanted Mystery
- Zuma's Revenge! - Adventure

Игры на РС-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на РС-диске этого номера «Страны Игр».

Race On

Демоверсия нового гоночного симулятора от разработчиков GTR Evolution и Race 07. Нам предлагают выступить в заезде против нескольких виртуальных гонщиков на трассе немецкого городка Ошерслебен или же прокатиться в режиме «time attack» по дорогам Фалькенберга. Из 39 автомобилей доступны две обвешанные наклейками машины с именитыми спортсменами за рулем. Насколько хорошо проработан уровень реализма, удобное ли в игре управление и приятная ли графика – можно узнать, прокатившись несколько раз по гоночным трассам в демоверсии.



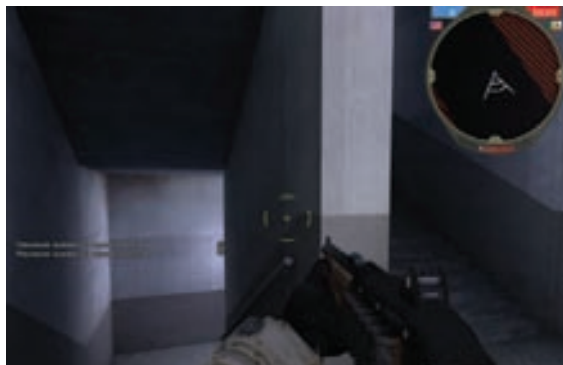
Half-Life 2

В нынешнем месяце мы подготовили для поклонников Half-Life 2 по-настоящему большую модификацию. История мода Neotokio восходит еще к Unreal Tournament 2004, впрочем, от старой концепции мало что осталось. Основной идеей NEOTOKYO Client 07 03 2009 является противостояние корпораций на территории Токио, погрузившегося в киберпанковое будущее. Модификация отличается не только интересным игровым процессом, но и уникальным стилем, в котором заметны нотки классических киберпанковых фильмов вроде Ghost in the Shell.



Battlefield 2

Дружное движение зомби по нашей многострадальной планете продолжается. На нынешнем диске любителей войны с мертвечиной ожидает Omnicide 2.5, сильно переработанная версия модификации, которую мы не так давно выкладывали. Стоит отметить, что движок Battlefield 2 не слишком подходит для подобных работ, тем не менее, мод получился очень неплохим. Согласно последней моде, мертвецы в Omnicide 2.5 очень резко перемещаются, причем они считают своим долгом не только убить героя, но и захватить ключевую точку на карте.



rFactor

Среди поклонников rFactor все больше становится тех, кто асфальтовым трассам и гоночным болидам предпочитает бездорожье. Именно для этих людей предназначена модификация EWOR 1.00, которую мы представляем на нынешнем диске. В качестве средств передвижения в данной гоночной серии предложены багги, обладающие впечатляющей динамикой. К сожалению, в комплект с машинами трассы не входят, с другой стороны, грунтовых треков от сторонних авторов выходит много, так что проблем с местом для проведения гонок быть не должно.



Галерея

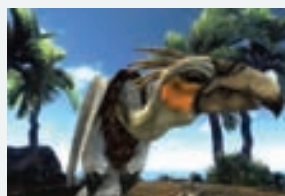
Обои для рабочего стола



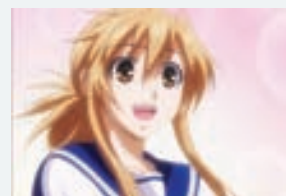
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Brutal Legend (PS3, Xbox 360)

Главный герой игры Эдди Риггс, вооруженный боевым топором и электрогитарой Gibson Flying V, расправляется с сотнями демонов, поработившими человеческую расу.

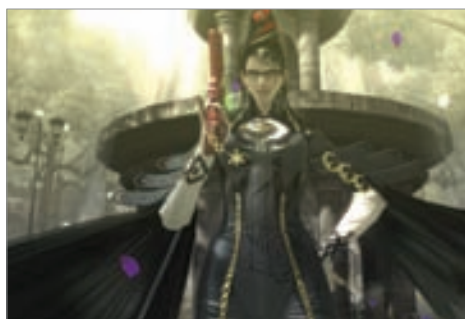


Tekken 6 (PS3, Xbox 360, PSP)

С момента выхода шестой части сериала на аркадных автоматах прошло уже два года. Наконец, игра добралась и до консолей.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней развели. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Bayonetta (PS3, Xbox 360)

Кажется, у Данте из Devil May Cry появился достойный конкурент в лице Байонетты из одноименной игры. Она расправляется со своими врагами с не меньшей скоростью и элегантностью, чем сам Данте.



Runaway: A Twist of Fate (PC, DS)

Брайн и Джина возвращаются. Третья часть обещает быть несколько более мрачной, чем первые две. Великолепная двумерная графика и характерный юмор никуда не денутся. Увидеть игру можно в свежем геймплейном трейлере.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Tokyo Game Show 2009 (репортаж с выставки)

Представляем вашему вниманию репортаж из Токио. Впечатления от ожидаемых игр, как кризис сказался на организации выставки, сувениры-убийцы и многое другое.



Кадзунори Ямаути (интервью)

Небольшая экскурсия по офису компании Polyphony Digital (разработчик Gran Turismo) и интервью с её основателем и генеральным директором Кадзунори Ямаути.

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 21 ноября

РЕЦЕНЗИЯ

Fallen Earth (PC)

Если всех, кто выжил после глобальной катастрофы, собрать в Гранд-Каньоне, там будет тесновато. Хорошо, что вы уже умерли.



РЕЦЕНЗИЯ

Operation Flashpoint: Dragon Rising (PC, PS3, Xbox 360)

Самая большая песочница на свете ждет своих покорителей с машинками, вертолетами и саперными совочками.



СПЕЦ

Сериал Settlers

Доску сработать мудрено: сначала мы берем бревно, без лесопилки тут никак, и склад стоит не просто так... Как город строить — знаю я, спасибо «Сеттлерам», друзья!



В РАЗРАБОТКЕ

Crackdown 2 (Xbox 360)

Какие такие зомби в моем Crackdown? Какие такие советы по защите родного города от ходячих мертвецов? Разберемся вместе!



РЕЦЕНЗИЯ

Borderlands (Xbox 360, PS3, PC)

Постапокалиптическая сказка о четверке смелых FPS-покорителей мультяшной RPG-пустоши. Мутанты, кровь, насилие и расчлененка сближают!



ИНТЕРВЬЮ

Resonance of Fate (Xbox 360, PS3)

Почему герои новой RPG от tri-Ace, создавшей Valkyrie Profile, то и дело ударяются в панику? Узнаем у авторов!



РЕЦЕНЗИЯ

Dissidia: Final Fantasy (PSP)

После нескольких фальстартов, спустя много месяцев, долгожданная файтинг-ролевая из персонажей знаменитого ролевого цикла добралась-таки до России.



РЕЦЕНЗИЯ

Saw (Xbox 360, PS3, PC)

Одна из неожиданных новинок осени — игра по культовому фильму «Пила». Особо впечатлительных просим увести от экранов детей.



ИНТЕРВЬЮ

Final Fantasy XIV (Xbox 360, PS3, PC)

Беседуем с создателями Final Fantasy XI, которые теперь трудятся над следующей MMORPG.



В следующем номере

Знаменитый отечественный долгострой «Дальнобойщики 3» должен скоро добраться до страждущих геймеров. Говорят, даже в далекой Бразилии есть фан-клубы цикла «Дальнобойщики», заваливающие разработчиков письмами с вопросами и предложениями. «Страна Игр» первой оценит главный посткризисный российский хит и расскажет вам, похожа ли виртуальная Калифорния на настоящую, и почему персонажи смахивают на героев женских романов.

АНОНС

СТРАНА ИГР



Дальнобойщики 3: Покорение Америки

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



DRAGON AGE™

НАЧАЛО



МЕЖДУ ДОБРОМ И ЗЛОМ ОСТАЕТСЯ НАДЕЖДА.

Вы - Серый Страж, один из последних представителей древнего ордена Хранителей. У вас нет родины, нет хозяина, нет расы. Ваш долг – служить добру, невзирая на цену. Вам предстоит зажечь огонек надежды там, где ее уже не ждут, собрать отряд героев, объединить разрозненные королевства и уничтожить древнего врага. Ваш путь будет непростым, ибо порой придется принимать тяжелые и страшные решения, но лишь они помогут спасти обреченную землю от демонов.

OT CREATORS OF BALDUR'S GATE™
BIOWARE
www.dragonageorigins.ru
www.dragonage.bioware.com



© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Название Bioware, Dragon Age и логотипы Bioware, Dragon Age являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. "PlayStation" и "PS3" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и являются, кроме и/или исключительными, предоставленными Microsoft. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям.

БОЛЕЕ 11 МИЛЛИОНОВ ИГРОКОВ*
ОДИН МИР
ПРИСОЕДИНЯЙСЯ...



1. СОЗДАЙ ГЕРОЯ

При создании героя на выбор доступны 8 рас и 9 классов персонажей. Изменив одежду, прическу и цвет кожи, ты сделаешь своего героя поистине уникальным.



2. ВСТУПИ В ИГРУ

Для игры не требуется супермощный** компьютер. После установки не нужен даже диск — лишь один щелчок мыши отделяет тебя от мира World of Warcraft. Есть вопросы? Специалисты русской Службы технической поддержки будут рады ответить на них по телефону или электронной почте.

3. ЖИВИ В МИРЕ WORLD OF WARCRAFT

Мир грандиозных приключений и великих подвигов ждет и новичков, и ветеранов. Даже если для игры у тебя есть всего лишь несколько минут, уникальная система заданий поможет провести их с пользой.



ЗАГРУЗИ БЕСПЛАТНУЮ ПРОБНУЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ НА САЙТЕ WWW.PLAYWARCRAFT.RU



*Количество учетных записей игры во всех странах. **Минимальные системные требования: Windows XP (3-й пакет обновлений) или Windows Vista (1-й пакет обновлений), процессор Intel Pentium 4 1.3 ГГц или AMD Athlon XP от 1500 МГц, 512 Мб оперативной памяти (1 Гб для компьютеров с Windows Vista), DirectX-совместимая звуковая карта, ATI Radeon 7200 или более современная видеокарта, 15 Гб свободного места на жестком диске, 4-скоростной DVD-привод, широкополосное подключение к Интернету, клавиатура и мышь.

©2004-2008 Blizzard Entertainment, Inc. Все права защищены. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft и Warcraft являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

СТРАНА
ИГР

CAPCOM



xviii PAYBACK

DEADRISING 2



Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS
358/2 Days